

1. Conseils - méthode

Identifier les tâches du domaine étudié

Conseils pour bien identifier les tâches

Post It à l'endroit (bande collante en haut)
Ecrire GROS et lisible,
1 tâche par post it
1 tâche = verbe + complément(s)
Eviter les verbes imprécis : "gérer", "administrer", "participer à", "travailler", « organiser » etc...
8 mots maxi par post it.

VERBE + COMPLÉMENT = ACTION SUR UN OBJET

Regrouper les tâches

Nommer les activités

2. Représentation des processus

ACTIVITÉS

- Tâche (Unité de travail / Atomique)
- Sous-processus (Activité redécomposable)
- Sous-processus événementiel
- Activité appelée (Réutilisable)

PASSERELLES

- Exclusive (données)
- Exclusive (événements)
- Parallèle
- Inclusive
- Complexe

MARQUEURS D'ACTIVITÉS

- Sous-processus
- Boucle
- Multi-instancés parallèles
- Multi-instancés séquence
- Ad-hoc

MARQUEURS DE TÂCHES

- Utilisateur
- Manuelle
- Règle de gestion
- Service
- Script
- Message en réception
- Message en envoi

CONNECTEURS

- Flux de séquence
- Flux par défaut
- Flux de message
- Association

ÉVÉNEMENTS

	DÉBUT	DÉBUT	INTERMÉDIAIRE	INTERMÉDIAIRE	INTERMÉDIAIRE	FIN
Standard	○	○	○	○	○	○
Message	✉	✉	✉	✉	✉	✉
Timer	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒
Règle de gestion	📋	📋	📋	📋	📋	📋
Lien	→	→	→	→	→	→
Signal	△	△	△	△	△	△
Multiple	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢
Multiple parallèle	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕
Terminaison						●

AUTRES CONCEPTS

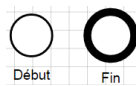
- Objet de données
- Banque de données
- Commentaire
- Groupe

3. Les éléments de base

- Décrire une activité/tâche :



- Décrire un début ou une fin de processus/de branche de processus :

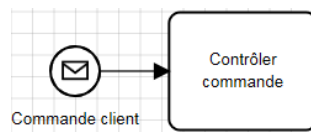


- Décrire un flux de séquence (« *sequence flow* » en anglais) :



En utilisant ces différents symboles, vous représenterez le processus de la lettre au Père Noël. Ce processus commence par la réception de la commande qui est un événement de début (type « *message* »).

Le processus continue avec la tâche « *Contrôler commande* » afin de déterminer si le produit existe ou non.

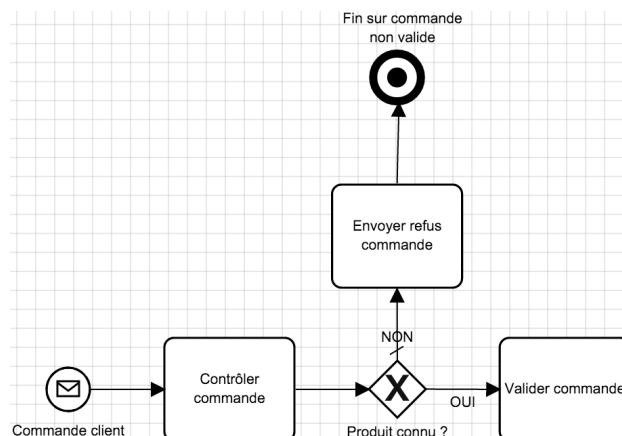


Note :

Le processus commence avec un événement de début de type « Message » car c'est la commande client qui initie le processus. Sans cette demande, le processus n'a pas lieu d'exister.

Après avoir réceptionné la commande le constat est le suivant :

- soit elle concerne un produit qui existe dans le catalogue du Père Noël. Dans ce cas, la commande sera ensuite validée.
- soit elle concerne un produit qui ne s'y trouve pas et ce sera la fin de la commande (le parent sera averti de l'abandon de la commande par une notification). L'événement « Commande refusée » est un événement de fin de processus.



Représentation du processus de réception de la commande.

Sur chaque branche, il faut indiquer les conditions « OUI » et « NON ».

Vous procéderez de la même manière pour la tâche « *Analyser stock* » ainsi que pour la gateway l'accompagnant qui déterminera si le produit est disponible en stock ou non.

- Si la quantité en stock est suffisante, il faut réaliser la tâche « *Réserver produit* »
- Si la quantité est insuffisante, le produit peut être :
 - Soit commandé chez un fournisseur
 - Soit fabriqué

Les tâches « *Commander au fournisseur* » et « *Fabriquer produit* » sont en réalité des sous-processus, vous les détaillerez plus tard. Le symbole du sous-processus pour les représenter est le suivant :



L'activité et les deux sous-processus obtenus doivent se rejoindre avec un branchement exclusif d'entrée pour arriver à une tâche commune qui est « *Préparer livraison* », suivie d'une dernière tâche « *Expédier commande* » avant de terminer le processus par un événement de fin « *Terminaison* ». En effet, pour effectuer une livraison, on peut soit disposer initialement du produit au moment de la commande, soit avoir reçu la livraison du fournisseur, soit enfin avoir fabriqué le produit.

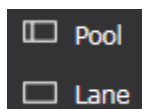
Les fins intitulées « *Fin sur refus commande* », « *Fin sur réception commande* » et « *Fin sur commande livrée* » sont des fins de processus car elles arrêtent directement le processus.


Création des pools et des lanes :

L'organisation sera représentée par une pool et les différents acteurs par des lanes. Le symbole pour une pool est celui du haut de la capture d'écran ci-dessous. Vous utiliserez le symbole d'une lane quand vous voudrez ajouter différents acteurs à une organisation (donc à une pool). Dans ce cas, vous obtiendrez une pool composée de plusieurs lanes (une par acteur).

Vous allez créer une pool pour les enfants/parents et une seconde pour le Père Noël. Dans la pool du Père Noël ajouter 3 lanes :

- Gestion commerciale
- Gestion des stocks
- Gestion de la fabrication



Note : Les liens entre les pools sont obligatoirement des flux de message (« *message flow* » en anglais) et non des flux de séquence. Un message flow est représenté en pointillé comme suit : .

Les activités se répartissent dans les différents pools et lanes.

4. Définitions

Diagramme d'orchestration du processus privé :

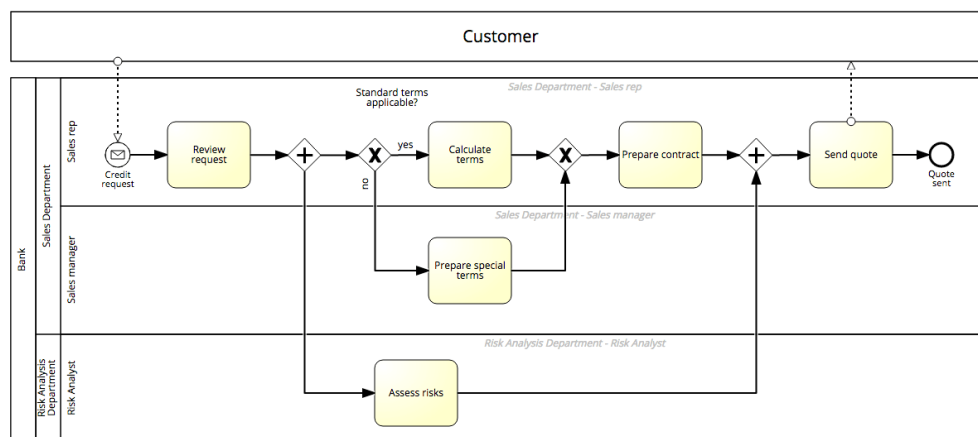
Un **processus privé** est un type de modélisation qui permet de représenter un processus spécifique à une organisation en précisant les sous-processus, les activités (ou tâches), les passerelles (ou portes), les événements et les objets échangés.

Le processus privé est modélisé selon une perspective propre à une organisation, un département ou un intervenant et ne concerne que celle-ci/celui-ci.

Diagramme d'orchestration du processus public :

Un **processus public** est un type de modélisation qui permet de représenter les interactions qui relient un processus privé à un ou plusieurs participants en définissant les flux de message, leur séquence et leur ordre.

Le processus public est la représentation des interactions entre un processus privé et un participant externe qui peut être : un individu, un service ou un autre processus. Le processus public comprend uniquement les activités d'échange d'information et de communication avec l'autre participant. Si le processus privé met l'accent de façon très détaillée sur les tâches effectuées dans une organisation, le processus public présente également les interactions entre le processus privé et un participant externe.



Le diagramme de collaboration :

Le **diagramme de collaboration** permet de représenter les échanges et les interactions qui se nouent entre deux ou plusieurs organisations (= participants) représentées par des bassins ou pools. Les messages échangés entre les participants (pools) du diagramme de collaboration sont représentés à l'aide du symbole flux de message. Ensuite, les activités sont réparties dans les différents couloirs.

