

6 Modelleren van processen

- Expliciete vs impliciete controle flow
 - Expliciet geniet de voorkeur
- Catching vs throwing
 - Catching: de boodschappijl komt aan in het evenement
 - Throwing: de boodschappijl vertrekt van het evenement

6.1 Proces-decompositie

- Een activiteit kan verder ontleed worden in een subprocess.
- Gebruik dit om:
 - Grote modellen om te delen in kleine
 - Onderdelen van het procesmodel te identificeren die moeten worden:
 - herhaald
 - afgebroken
 - gecompenseerd
- Opsplitsen als het model te groot wordt
 - Moeilijk te begrijpen
 - Verhoogde kans op fouten
 - Vuistregel: max 30 flow-objecten per model

6.1.1 Syntax-regels voor subprocessen

- Start met minsten 1 start-event
- Eindigt met minstens 1 eind-event

- Sequentiële flows kunnen de grenzen van een subprocess niet overschrijden
- Message flows kunnen wel de grenzen van een subprocess overschrijden.

6.2 Uitzonderingsevenement

- Gebeurtenis tijdens de uitvoering van het proces.
- De normale stroom van het proces wordt afgeleid buiten de normale stroom.
- Kunnen gegenereerd worden door een time-out, fout, boodschap...

6.3 Uitzonderingsstromen

- Sequentiële stroom die start met Uitzonderingsevenement aan de grens van een activiteit.
- Enkel doorlopen wanneer uitzondering zich voordoet.
- Normale stroom wordt onderbroken.

6.4 Artefacten

6.4.1 Data-objecten

- Geen stroomobjecten
- Voorzien in informatie over de manier waarop documenten, data gebruikt en aangepast worden binnen een proces.

6.4.2 Groepen

- Organiseren op een visuele wijze activiteiten in een cluster die niet anders kan voorgesteld worden in het diagram.
- Niet gebonden aan beperkingen van zwembaden en zwembanen.

6.5 Vaak voorkomende fouten

- Ontbrekende labels
- Twee acties in één taak
- Taken van een te laag niveau
- Mengen van regels en activiteiten

6.6 Stappenplan BPMN-diagram
