Workflow

# Общая архитектура

Весь Workflow состоит из элементов (Activity). Все, что может выполняться в Workflow является Activity.

Code paragraph

Normal text with asdasdasd.

# Heading 1

Normal text

## Области видимости (Scope) и переменные (Variable)

Любой Activity может иметь область видимости (Scope). Scope подразумевает наличие переменных. Переменные могут быть:

* Local – локальная переменная. Не устанавливается снаружи и не возвращается.
* In – входная переменная. Задается снаружи, не возвращается.
* Out – выходная переменная. Возвращается как результат.
* InOut – входная и выходная переменная. Задается снаружи и возвращается как результат.
* Const – константа. Задается снаружи. Не изменяется.

Все что выполняется внутри этого Activity (в том числе и другие Activity) будет выполняться внутри этого Scope. Любой Scope имеет доступ к внешним Scope и, само собой, не имеет доступа к вложенным.

Корневой Activity обязательно должен иметь Scope, иначе будет невозможно взаимодействие с "внешним миром".

Как правило область видимости имеют те Activity, которые могут быть корневыми, например Flowchart или StateMachine.

Code paragraph

# Instance

Определяет конкретный экземпляр процесса.

# InstanceStorage

Хранилище экземпляров Workflow

# WorkflowStorage