# CMMN V2.0

Document : <https://www.omg.org/spec/CMMN/1.1/PDF>

Un « Case » est un procédé qui implique des actions prises sur un sujet dans une situation particulière pour achever un résultat.

Par exemple :

* Un case peut : application de la loi sur un sujet dans une situation particulière.
* Un case peut : soins donnés à un patient sachant son historique médical et ses problèmes médicaux actuels.

Utiliser des données afin de prendre les actions nécessaires pour résoudre le Case.

## CasePlanModel

Chaque « Case » doit être associé avec exactement un « casePlanModel ».

## SEntry

Capture l’occurrence d’un événement ou d’une condition qui est remplie.

Possède deux paramètes :

* OnPart : Vérifie l’état d’un « plan item » comme : « complete ».
* IfPart : Lorsque tous les OnParts sont satisfait, la condition est alors vérifiée.

## PlanItem

Les « PlanItems » représentent des « Unit Of Work » qui font partie d’un « case ».

Voici les attributs d’un PlanItem

|  |  |
| --- | --- |
| Attribut | Description |
| Nom | Nom de l’objet « PlanItem » |
| itemControl [0…1] | **ManualActivationRule** : L’activation automatique est le comportement par défaut où il n’est pas nécessaire d’activer manuellement la tâche.  Avec l’activation manuelle, l’utilisateur peut décider d’activer ou désactiver la tâche.  Il est possible aussi de demander une activation manuelle d’un utilisateur, lorsqu’une certaine condition est satisfaite par exemple : ${var > 100}.  Lorsque les critères d’entrées sont respectés, l’état va de « AVAILABLE » à « ENABLED » puis de « ENABLED » à « ACTIVE » lorsque la tâche est activée.  Au contraire avec une activation automatique, l’état va directement de « AVAILABLE » à « ACTIVE ».  Voici les propriétés d’un ManualActivationRule :   * Nom * ContextRef * Condition : une expréssion doit être évaluée comme un « boolean ». Voici les attributs d’une expression :   + Language   + Body |
| PlanItemDefinition [1] | Se réfère au « plan item definition » par exemple :   * Task * PlanFragment * EventListener * Milestone |
| entryCriteria [0…\*] |  |
| exitCriteria [0…\*] |  |

## PlanItemDefinition

Permet de réutiliser une configuration par exemple si deux « planItems » référencent le même « humanTask » alors les deux vont référencer le même « humanTask ».

PlanItemDefinitions peuvent aussi être instanciés durant l’exécution, ce processus se réfère au concept de « planning ».Le planning permet à des utilisateurs de créer des « plan-items » quand il est nécessaire.

# BPMN V2.0

Document : <https://www.omg.org/spec/BPMN/2.0/PDF>

## Task

### Définition

Une tâche est une activité atomique qui se trouve dans un processus. De façon générale, elle est exécutée par un utilisateur ou par une application.

### Types de « Task »

#### Service task

Tâche qui utilise un service web, une application ou un autre moyen pour compléter la tâche.

#### Human task

**A REMPLIR**

# TODO

1. Utiliser la librairie pour les workflows
2. Créer une API pour gérer les actions humaines : retourner des formulaires HTML pour une tâche humaine donnée.
3. Inclure la librairie afin d’évaluer les conditions : <https://github.com/davideicardi/DynamicExpresso>