


Czynności

Zadanie

Transaction

Zdarzenie Podproces

Czynność wywoływana

Zadanie to porcja pracy, która jest wykonywana. Jeśli umieszczony jest znacznik  na symbolu oznacza to, że jest to **Podproces**, czyli Czynność uszczegółowiona na odrębnym diagramie.

Transaction zestaw czynności logicznie ze sobą powiązanych; mogą być obsługiwane protokołem transakcji. .

Podproces Wyzwalany Zdarzeniem jest umieszczany wewnątrz procesu lub podprocesu . Jest aktywowany gdy wyzwalne jest jego Zdarzenie Początkowe. W zależności od Zdarzenia Początkowego może przerywać proces nadrzędny lub przebiegać równoległe do niego.

Czynność wywoływana opakowanie na globalnie zdefiniowany Podproces lub Zadanie, które jest wykorzystywane w danym procesie.

Znaczniki Czynności

Znaczniki pokazują naturę czynności:

 Znacznik Podproces

 Znacznik Pętla Sekwencyjna

 Znacznik Pętla Równoległa (wiele instancji)

 Znacznik Pętla Sekwencyjna (wiele instancji)

 Znacznik Ad Hoc

 Znacznik Kompensacja

Typy Zadań

TypY określają naturę wykonywanej czynności:

 Zadanie Wysłanie Komunikatu

 Zadanie Odbiór Komunikatu

 Zadanie Użytkownika

 Zadanie Ręczne

 Zadanie Zasada biznesowa

 Zadanie Usługa

 Zadanie Skrypt

Przeptyw Sekwencyjny

Określa kolejność wykonywania czynności.

Przeptyw Domyślny

Określa domyślną ścieżkę, która jest wybierana jeśli dla pozostałych warunków Przeptyw mógł przejść tą ścieżką.

Przeptyw Warunkowy

Określa, że musi być spełniony warunek aby dla pozostałych warunków Przeptyw mógł przejść tą ścieżką.

Bramki

 **Bramka ALBO**

 **Bramka sterowana zdarzeniami**

 **Równoległa Bramka**

 **Bramka LUB**. Podczas podziału wskazuje które ścieżki zostaną wybrane do kontynuowania przepływu. Przyłączeniu oczekuje na wykonanie się wszystkich ścieżek którymi realizowany jest przepływ.

 **Bramka Złożona** Służy do zamodelowania podziałów i połączeń nie obsługiwanych przez inne Bramki.

Podczas podziału logika bramki wskazuje która ścieżka będzie wybrana. Przy łączeniu oczekuje na pierwszy żeton z dowolnej ścieżki. Jest on przepuszczany. Pozostałe po dojściu do bramki - usuwane.

Po tej bramce musi być Zdarzenia Przechwytyjące lub Zadanie Odbiór Komunikatu. Przepływ jest skierowany w kierunku Zdarzenia/Zadania, które wykona się pierwsze.

Podczas podziału kieruje przepływ do wszystkich wychodzących ścieżek. Podłączenia Bramka Równoległa oczekuje na wykonanie się wszystkich ścieżek aby umożliwić dalszy przepływ.

ALBO Bramka sterowana zdarzeniami (instancyjna)

Każde pojawienie się kolejnego Zdarzenia Początkowego tworzy nową instancję Procesu.

Równoległa Bramka sterowana zdarzeniami (instancyjna)

Pojawienie się wszystkich kolejnych Zdarzeń Początkowych tworzy nową instancję Procesu.

Konwersacje



Konwersacja określa zestaw logicznie powiązanych Wymian Komunikatów. Jeśli oznaczona symbolem  to jest to Sub-Konwersacja, złożony element Konwersacji.

Łącze Konwersacji łączy Konwersacje i Uczestników.

Rozwidłone Łącze Konwersacji łączy Konwersacje i wielokrotnych Uczestników.

Diagram Konwersacji

Choreografia

Uczestnik A

Choreografia

Zadanie

Uczestnik B

Zadanie Choreografii prezentuje interakcje (Wymianę Komunikatów) pomiędzy dwoma Uczestnikami.

Znacznik Uczestnika Wielokrotnego pokazuje wielu Uczestników tego samego rodzaju.

Uczestnik A

Podproces Choreografii



Uczestnik B

Uczestnik C

Podproces Choreografii zawiera precyzyjne Choreografie z kilkoma interakcjami.

Diagram Choreografii

Diagram Współpracy

Tory

Basen

Tor

Zadanie

Basen

Tor

Zadanie

Baseny (Uczestnicy) i Tory reprezentują odpowiedzialności za wykonanie czynności w procesie. Basenem i Torem mogą być organizacje, role lub systemy. Tory dzielą Baseny lub inne nadrzędne Tory.

Przeptyw Komunikatu symbolizuje komunikację pomiędzy procesami w różnych basenach. Przepływ Komunikatu Może być przyłączony do Basenu, Czynności, lub Zdarzenia Komunikatu.

Kolejność Wymiany Komunikatów może być określona poprzez połączenie Przepływu Komunikatów i Przepływu Sekwencyjnego.

Zdarzenia

	Początkowe			Pośrednie			Końcowe	
	Najwyższego poziomu	Podproces Zdarzenie Przerwyjące	Podproces Zdarzenie Nieprzerwyjące	Przechwytyjące	Krawędziowe Przerwyjące	Krawędziowe Nieprzerwyjące	Rzucające	
Bez typu: Punkt początku / końca procesu, pokazanie zmiany stanu w procesie.								
Komunikat: Otrzymanie i Wysłanie komunikatów.								
Stoper: Punkt czasu, okresowa możliwość kontynuacji, opóźnienie.								
Eskalacja: Eskalacja do wyższego poziomu odpowiedzialności.								
Warunek: Reaguje na zmianę warunków biznesowych lub integruje zasady biznesowe.								
Łącze: Łączy odległe punkty na diagramie, opowiada przepływowi procesu między nimi.								
Błąd: Przechwytyuje lub Ustawia (rzuca) nazwany Błąd.								
Anulowanie: Powoduje anulowanie transakcji lub wyzwała anulowanie.								
Kompensacja: Obsługuje lub wyzwała kompensację.								
Sygnal: Sygnalizacja pomiędzy różnymi Procesami. Rzucony Sygnal. Może być przechwytywany wielokrotnie.								
Wielokrotne: Przechwytyjące przechwytyje jedno z wielu Zdarzeń. Rzucające rzuca wszystkie zdefiniowane Zdarzenia								
Wielokrotne Równoległe: Przechwytyje wszystkie z zestawu Zdarzeń Równoległych.								
Zerwanie: Wyzwała natychmiastowe i bezwarunkowe zakończenie Procesu.								

Dane

 **Wejście**

 **Zadanie**

 **Wyjście**

Dane Wejście to zewnętrzne Wejście Danych w Proces. Może być odczytane przez Czynność.

Dane Wyjście Jest zmienną dostępną jako rezultat Procesu. (Dane na wyjściu z Procesu)

Obiekt Dane reprezentuje informację przepływającą przez Proces, taką jak dokumenty, e-maile czy pisma.

Obiekt Zestaw Dane reprezentuje zestaw informacji, np. listę pozycji zamówienia.

Dane Magazyn to miejsce gdzie Proces może odczytywać lub zapisywać Dane, Np. bazy danych czy szafki na dokumenty. Mogą być przechowywane dłużej niż czas realizacji procesu.

Komunikat służy do zobrazowania zawartości Komunikacji pomiędzy dwoma Uczestnikami.