Czynności

Zadanie

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

Transaction

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

Podproces Wyzwalany Zdarzeniem jest umieszczany wewątrz procesu lub podprocesu. Zdarzenie Jest aktywowany gdy wyzwalne jest jego Podproces Zdarzenie Początkowe. W zależności od Zdarzenia Początkowego może przerywać proces

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

nadrzędny lub przebiegać równolegle do niego.

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

र्द्धीः Zadanie Usługa Zadanie Skrypt

Przepływ Sekwencyjny Przepływ Domyślny

Określa kolejność wykonywania czynności. Przepływ Warunkowy

wyboru ścieżki nie jest ścieżką.

Określa domyślną scieżkę, Określa, że musi być która jest wybierana jeśli spełniony warunek aby dla pozostałych warunek Przepływ mógł przejść tą

Podczas podziału logika bramki wskazuje która ścieżka

Zadanie Odbiór Komunikatu. Przepływ jest skierowany

Bramki

Bramka ALBO

będzie wybrana. Przy łączeniu oczekuje na pierwszy żeton z dowolnej ścieżki. Jest on przepuszczany. Pozostałe po dojścu do bramki - usuwane. Po tejbramce musi być Zdarzenia Przechwytujące lub

Bramka sterowana zdarzeniami

Równoległa Bramka **(+)**

pierwsze. Podczas podziału kieruje przepływ do wszystkich wychodzących ścieżek. Podcza łączenia Bramka Równoległa oczekuje na wykonanie się wszystkich

ścieżek aby umożliwić dalszy przepływ.

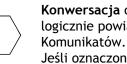
w kierunku Zdarzenia/Zadania, które wykona się

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

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

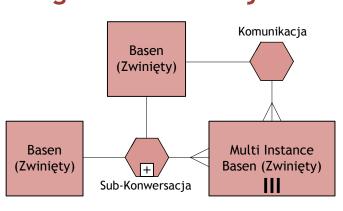


Konwersacja określa zestaw logicznie powiązanych Wymian Komunikatów. Jeśli oznaczona symbolem 🛨 to jest to Sub-Konwersacja, złożony element

Konwersacji. Łącze Konwersacji Łączy Konwersacje i Uczestników.

Rozwidlone 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

Ш

tego samego rodzaju.

Podproces Choreografii zawiera precyzyjne Choreografie z kilkoma interakcjami.

Uczestnik A

Podproces

Choreografii

Uczestnik B

Uczestnik C

Diagram Choreografii

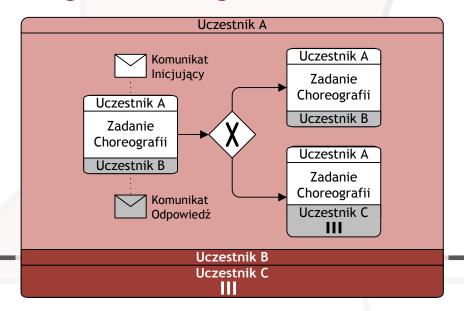
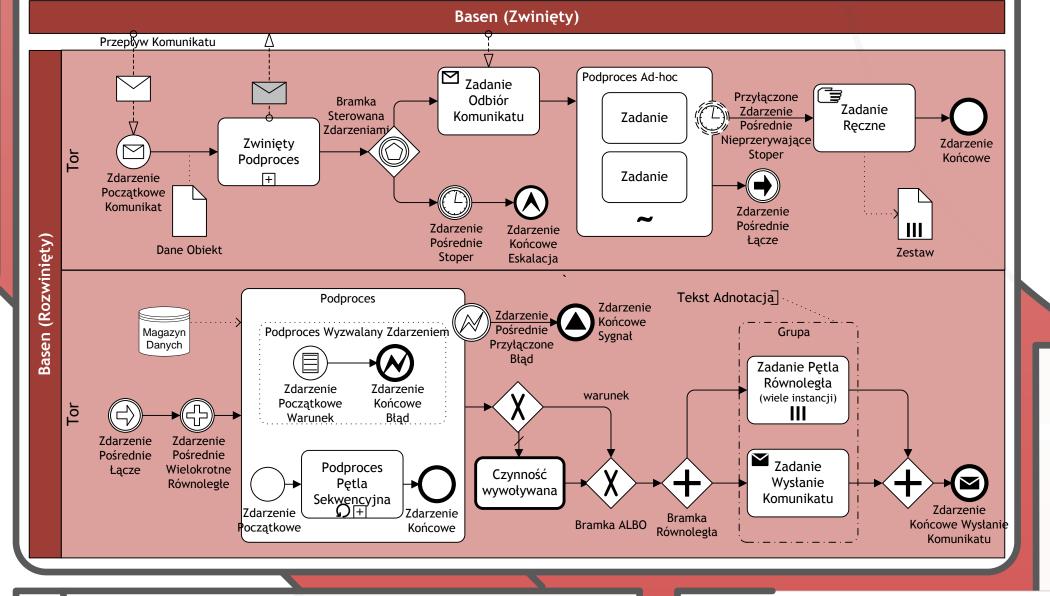


Diagram Współpracy



Zdarzenia Pośrednie Końcowe 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, oprowiada przepływowi procesu między nimi (\bowtie) Błąd: Przechwytuje lub Ustawia (rzuca) nazwany Błąd. Anulowanie: Powoduje anulowanie transakcji lub wyzwala anulowanie Kompensacja: Obsługuje lub (44)wyzwala kompensację. Sygnał: Sygnalizacja pomiędzy różnymi Procesami. Rzucony Sygnał Może być przechwycony wielokrotnie Wielokrotne: Przechwytujące przechwytuje jedno z wielu Zdarzeń. Rzucające rzuca wszyskie <u>zdefiniowane Zdarzenia</u> Wielokrotne Równoległe: Przechwytuje wszystkie z zestawu Zdarzeń Równoległych. Zerwanie: Wyzwala natychmiastowe i bezwarunkowe zakończenie Procesu.

Dane



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

Dane Wyjście Jest zmienną dostępną jako

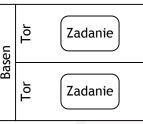
rezultat Procesu. (Dane na wyjściu z Procesu) Obiekt Dane reprezentuje informację

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

> Komunikat służy do zobrazowania zawartości Komunikacji pomiędzy dwoma Uczestnikami.



Tory

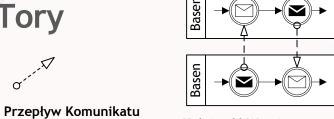
pomiędzy procesami w

Komunikatu Może być

Komunikat.

przyłączony do Basenu,

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



Kolejność Wymiany symbolizuje komunikację Komunikatów może być określona poprzez różnych basenach. Przepływ połączenie Przepływu Komunikatów i Przepływu Czynności, lub Zdarzenia Sekwencyjnego.













