

Eventos

Eventos actualmente admitidos:

- Ninguno eventos
- Eventos de mensaje
- Eventos de temporizador

Eventos en general

Eventos en BPMN pueden ser **lanzados** (es decir, Enviado), o **atrapados** (es decir, recibidas), denominan, respectivamente *throw* o *catch* de eventos, por ejemplo

```
message throw event, timer catch event.
```

Además, se hace una distinción entre eventos iniciales, intermedios y finales:

- Los eventos de inicio (eventos de captura, ya que solo pueden reaccionar ante algo) se usan para denotar el comienzo de un proceso o subprocesso.
- Los eventos finales (eventos de lanzamiento, ya que indican que algo ha sucedido) se utilizan para denotar el final de un flujo de secuencia particular.
- Los eventos intermedios se pueden usar para indicar que algo ha sucedido (es decir, eventos de lanzamiento intermedio) o para esperar y reaccionar ante ciertos eventos (es decir, eventos de captura intermedios).

Los eventos intermedios de captura se pueden insertar en su proceso en dos contextos diferentes: flujo normal, o adjuntarse a una actividad, y se denominan eventos límite.

Eventos intermedios

En flujo normal, un evento de lanzamiento intermedio ejecutará su evento (por ejemplo, enviará un mensaje) una vez que el token lo haya alcanzado, y una vez hecho, el token continuará a todos los flujos de secuencia salientes.

Sin embargo, un evento de captura intermedio detendrá el token y esperará hasta que ocurra el evento que está esperando, en el que se reanudará la ejecución y el token continuará.

Eventos límite

Los eventos de límite proporcionan una forma de modelar lo que debería suceder si un evento ocurre mientras una actividad está actualmente activa. Por ejemplo, si un proceso está esperando que suceda una tarea del usuario que está tardando demasiado, se puede adjuntar un evento de captura de temporizador intermedio a la tarea, con un flujo de secuencia saliente a la tarea de notificación, lo que permite al modelador automatizar el envío de un correo electrónico recordatorio al usuario

Un evento de límite debe ser un evento de captura intermedio y puede ser interrumpido o no. La interrupción en este caso significa que una vez activada, antes de tomar cualquier flujo de secuencia saliente, la actividad a la que se adjunta el evento finalizará. Esto permite tiempos de espera de modelado donde queremos poder ciertas rutas de ejecución si sucede algo, por ejemplo, el proceso lleva demasiado tiempo.