

BPMN 2.0 - Business Process Model and Notation

Coreografías

III

El Indicador de Múltiples

conjunto de participantes de

Participantes indica un

mismo tipo.

Diagrama de Coreografía

Participante A

Tarea de Coreografía

Participante B

Una Tarea de Coreografía

representa una Interacción

(Intercambio de Mensajes)

entre dos participantes.

Participante A

Coreografía

+

Participante B

Participante C

Una Subproceso de

Coreografía contiene una

coreografía refinada en

múltiples interacciones.

Actividades

Una Tarea es una unidad de trabajo, el trabajo a realizar. Cuando aparece con el símbolo + indica un Subproceso, una actividad que puede

Transacción

Una Transacción es un conjunto de actividades relacionadas lógicamente, adhiriéndose a un protocolo transaccional particular.

Subproceso de

Un Subproceso de Evento se situa en el interior de otro (sub)proceso. Este se activa en la ocurrencia del evento de inicio especificado y mientras el proceso que lo contiene permanezca también activo. El subproceso de evento puede interrumpir o no al proceso que lo contiene

Actividad de Llamada

un Subproceso o Tarea definido de forma global que se reutiliza en el proceso actual.

Marcador de Actividad Los marcadores especifican el comportamiento particular de las actividades durante su ejecución

Tipos de Tarea

Recepción

Regla de Negocio

Invocación de Servicio

Ejecución de Script

Los tipos especifican la naturaleza de la tarea que se desea llevar a cabo

+ Subproceso Ciclo

III Instancias Múltiples en Paralelo 🚨 Tarea de Usuario Instancias Múltiples en Secuencia 🕞 Tarea Manua

Compensación

Fluio de Secuencia

ejecución entre dos

condiciones de los

Fluio por Defecto

tiene una condición

asociada que permite decidir si el camino

Fluio Condicional



Los Contenedores y los Comentidades responsables de las actividades en un proceso (p.e una organización, un rol o un sistema). Las compartimentos pueden anidarse en contenedores y compartimentos.

Tarea

El Flujo de Mensajes simboliza la información que fluye a través de las organizaciones. Este flujo puede conectarse con compartimentos, actividades o eventos de

→(≥) intercambio de especificado mediante la combinación de flujos de mensaje y de

Compuertas

 $\Diamond \hat{\mathbf{x}}$

Basada en Eventos

Esta compuerta siempre será seguida por eventos o tareas de recepción, y sólo activará un flujo saliente dependiendo del evento que ocurra en primer lugar

Paralela 4

serán activados simultáneamente. En un punto de convergencia, la compuerta espera a que todos los flujos incidentes completen antes de activar el flujo

Compleja

Paralela Basada en Eventos (generadora de instancias)

nueva instancia del proceso.

Conversaciones



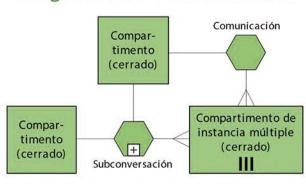
Una Comunicación define un conjunto de mensajes intercambiados, relacionados entre si, de forma lógica. Cuando aparece con el símbolo + indica una Sub-Conversación, un elemento compuesto de conversaciones.

Un Conector de Conversación conecta Comunicaciones y Participantes. Conector de

Conector de

Un Conector de Conversación Bifurcado conecta Comunicaciones y múltiples **Participantes**

Diagrama de Conversación



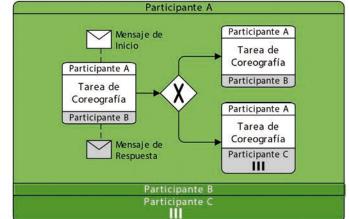
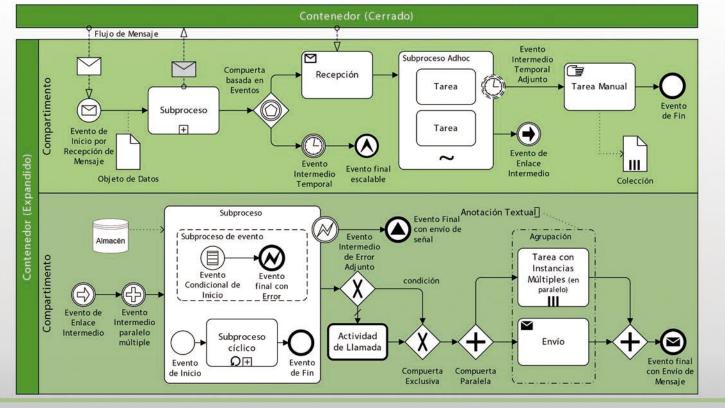


Diagrama de Colaboración



Datos





Una Colección de Objetos de Datos representa una colección de información, p. e. una lista de artículos.

Un Dato de Entrada o Input es una entrada externa a todo el proceso. Puede ser leído

Un Dato de Salida u Output es una variable

que fluve a través del proceso tales como

Un Dato de Tipo Objeto representa información

disponible como resultado del proceso.



Un Almacén es un lugar donde el proceso puede leer o escribir datos, p.e. una base de datos. La información en un almacén persiste más allá de la vida de la instancia del proceso.

Un Mensaje es utilizado para representar el contenido de una comunicación entre dos

