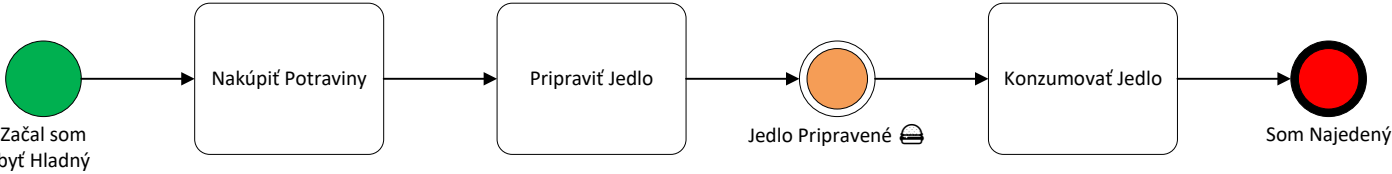
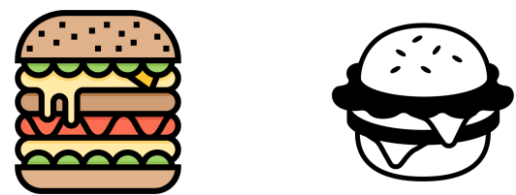


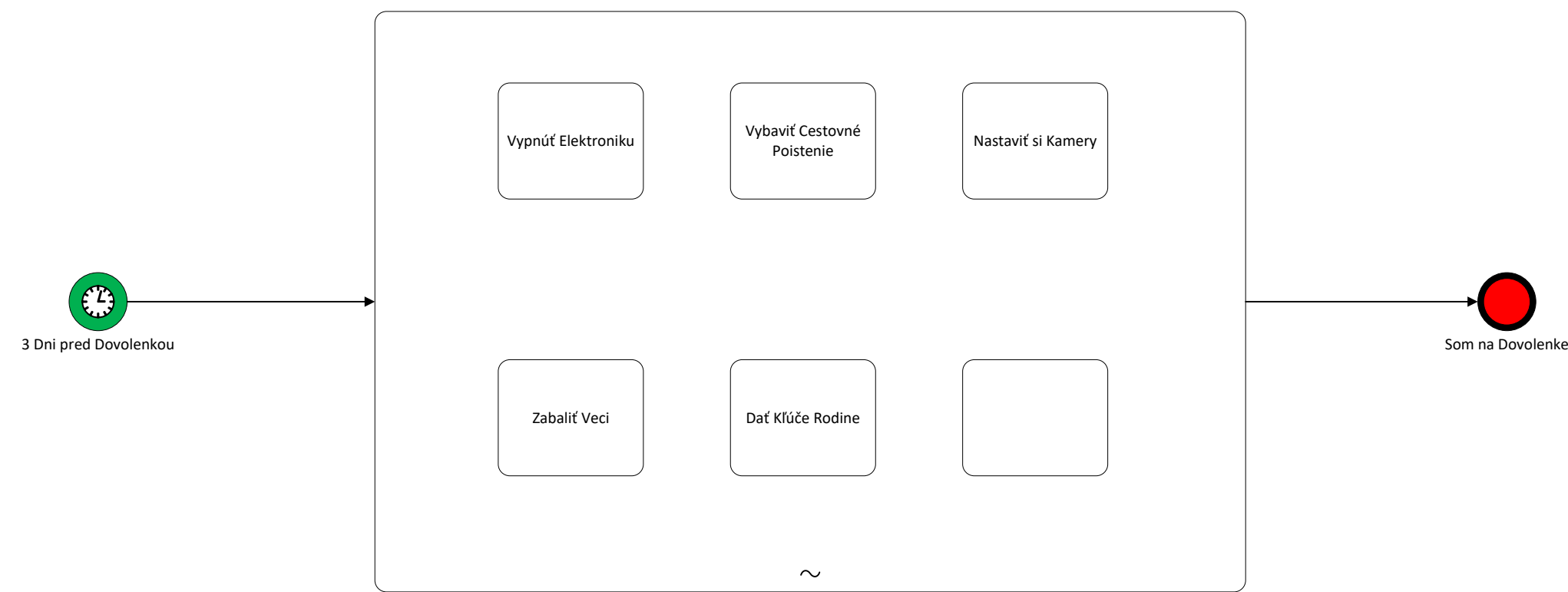
Sekvencia Úloh, Prechodné Udalosti, Vlastné Artefakty



Vlastné Artefakty a Markery (Značenia/Značky)



Ad-hoc, Subprocesy



## Kompenzácia (Compensation)

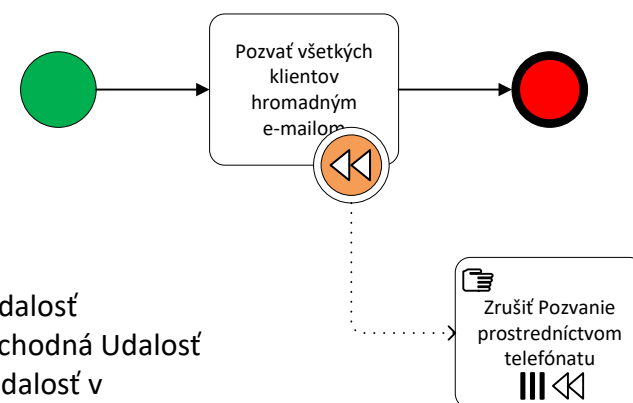
**Všeobecne** → náhrada, odškodnenie;

**V biológii** → vyváženie určitého defektu alebo nedostatku;

**V psychológii** → prekonanie pocitu menejcennosti;

**Vo financiách** → vzájomné vyrovnanie, poskytnutie náhrady, vzájomné vyúčtovanie pohľadávok a záväzkov;

**V medicíne** → nahradenie porušenej funkcie orgánu iným orgánom



Použitie:

- Prechodná Udalosť
- Hraničná Prechodná Udalosť
- Počiatočná Udalosť v Subprocesse
- Koncová Udalosť
- Úloha, Aktivita

**BPMN** → Kompenzácia je zrušenie krokov, ktoré už boli úspešne dokončené, pretože ich výsledky a prípadne vedľajšie účinky už nie sú žiaduce a je potrebné ich zvrátiť.

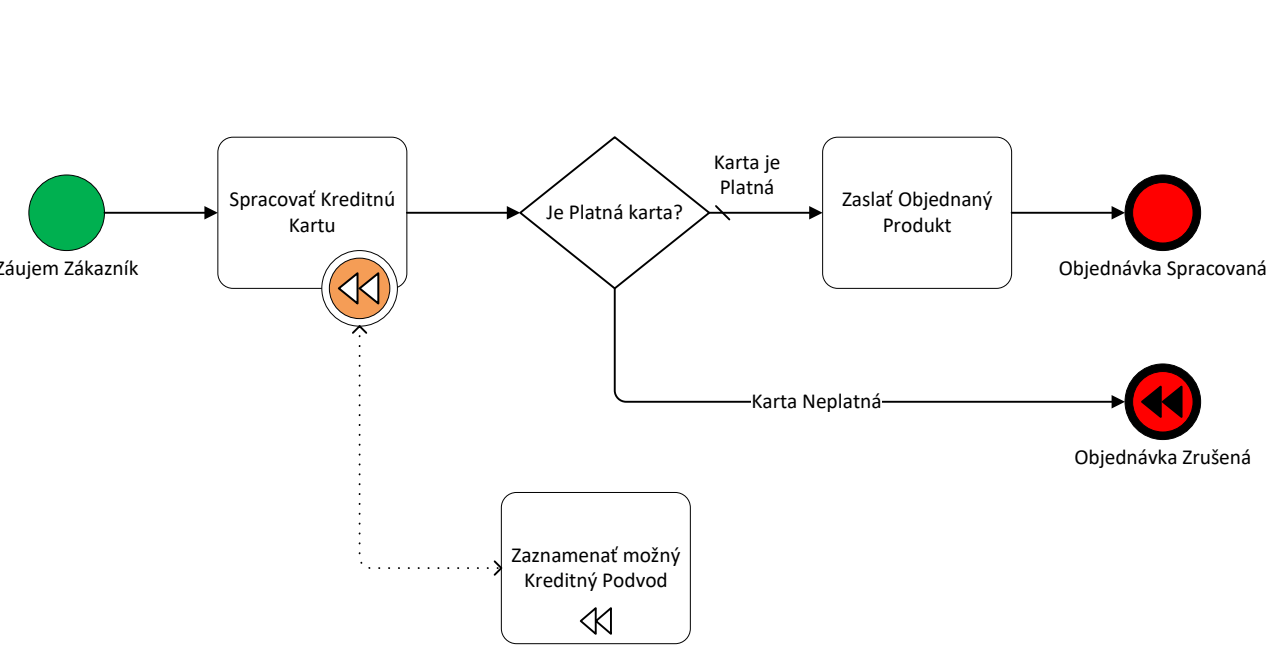
Obsluha/handler kompenzácie vykoná kroky potrebné na zvrátenie účinkov aktivity.

Dôležité skutočnosti:

- **Ak je aktivita stále aktívna, nemožno ju kompenzovať, ale je potrebné ju zrušiť.**
- **Kompenzácia nie je manipulácia s chybou.**

Kompenzačná prechodná/mediudalosť (Compensation Intermediate Event) sa používa na spustenie alebo zvládnutie kompenzácie v rámci procesu.

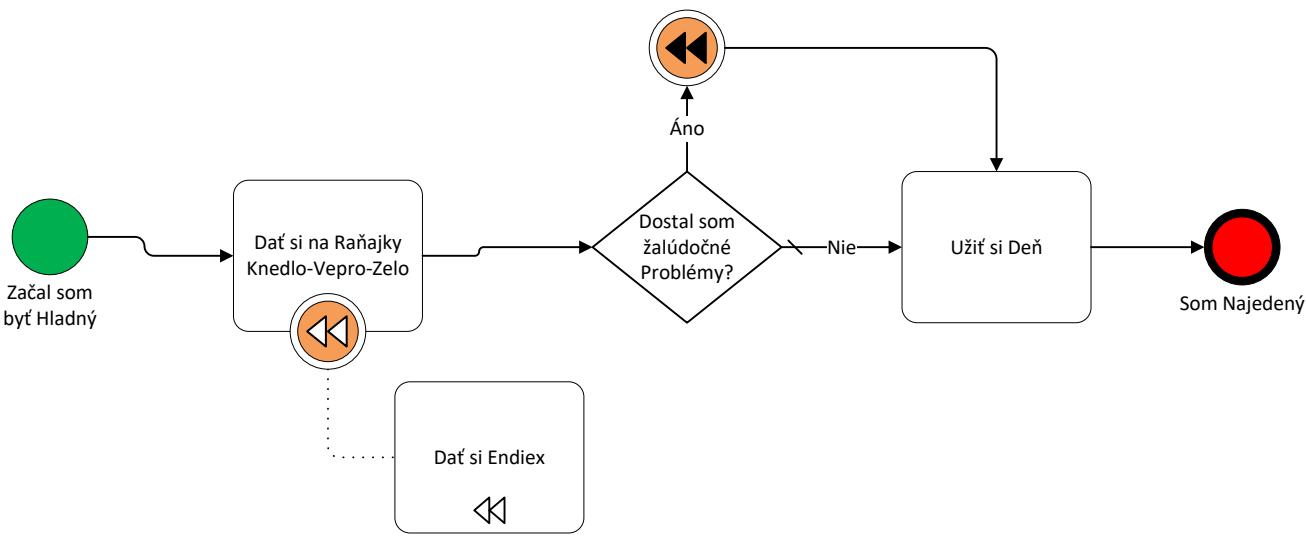
Kompenzácia (Compensation)

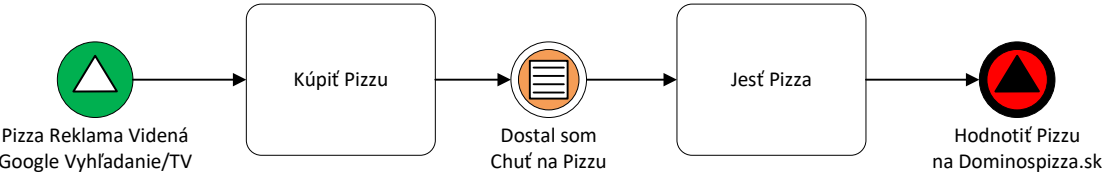


Spracovateľ kompenzácie (Compensation handler)

- 1. **Obsluha kompenzácie** pripojená **cez hraničnú udalosť** môže vykonávať **iba kompenzáciu „čiernej skrinky“** pôvodnej aktivity/úlohy.
- 2. **Kompenzačná aktivita/úloha** je spojená s **hraničnou prechodnou udalosťou** prostredníctvom asociácie.
- 3. **Kompenzačná aktivita** môže byť buď **úloha** alebo **podproces**, má **značku**, ktorá ukazuje, že sa **používa len na kompenzáciu** a je mimo **bežného toku procesu**.

Kompenzácia (Compensation)





**Multikompenzácia (Compensation)**

Podproces udalosti kompenzácie môže pristupovať k údajom, ktoré sú súčasťou jeho rodiča, a môže rekurzívne spúšťať kompenzáciu za aktivity obsiahnuté v jeho rodičovi.

