

## Czynności

**Zadanie** (Task): 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** (Transaction): Transaction zestaw czynności logicznie ze sobą powiązanych; mogą być obsługiwane protokołem transakcji.

**Zdarzenie Podproces** (Sub-process Event): 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** (Callable Activity): 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

**Przepty Sekwencyjny**: Określa kolejność wykonywania czynności.

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

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

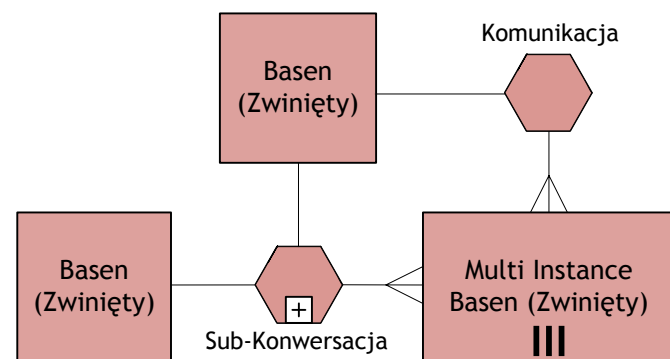
## Konwersacje

**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

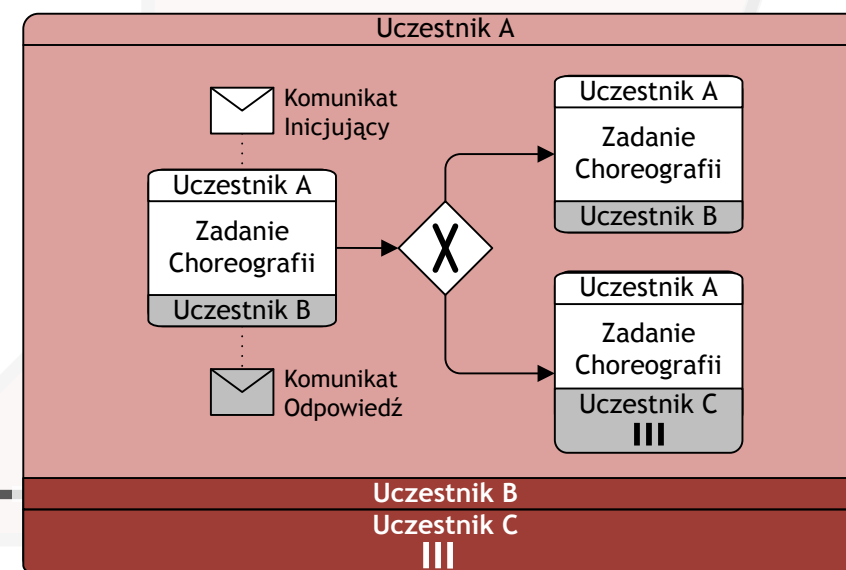
**Uczestnik A** (Participant A): Zadanie Choreografii prezentuje interakcje (Wymianę Komunikatów) pomiędzy dwoma Uczestnikami.

**Uczestnik B** (Participant B): Podproces Choreografii zawiera precyzyjne Choreografie z kilkoma interakcjami.

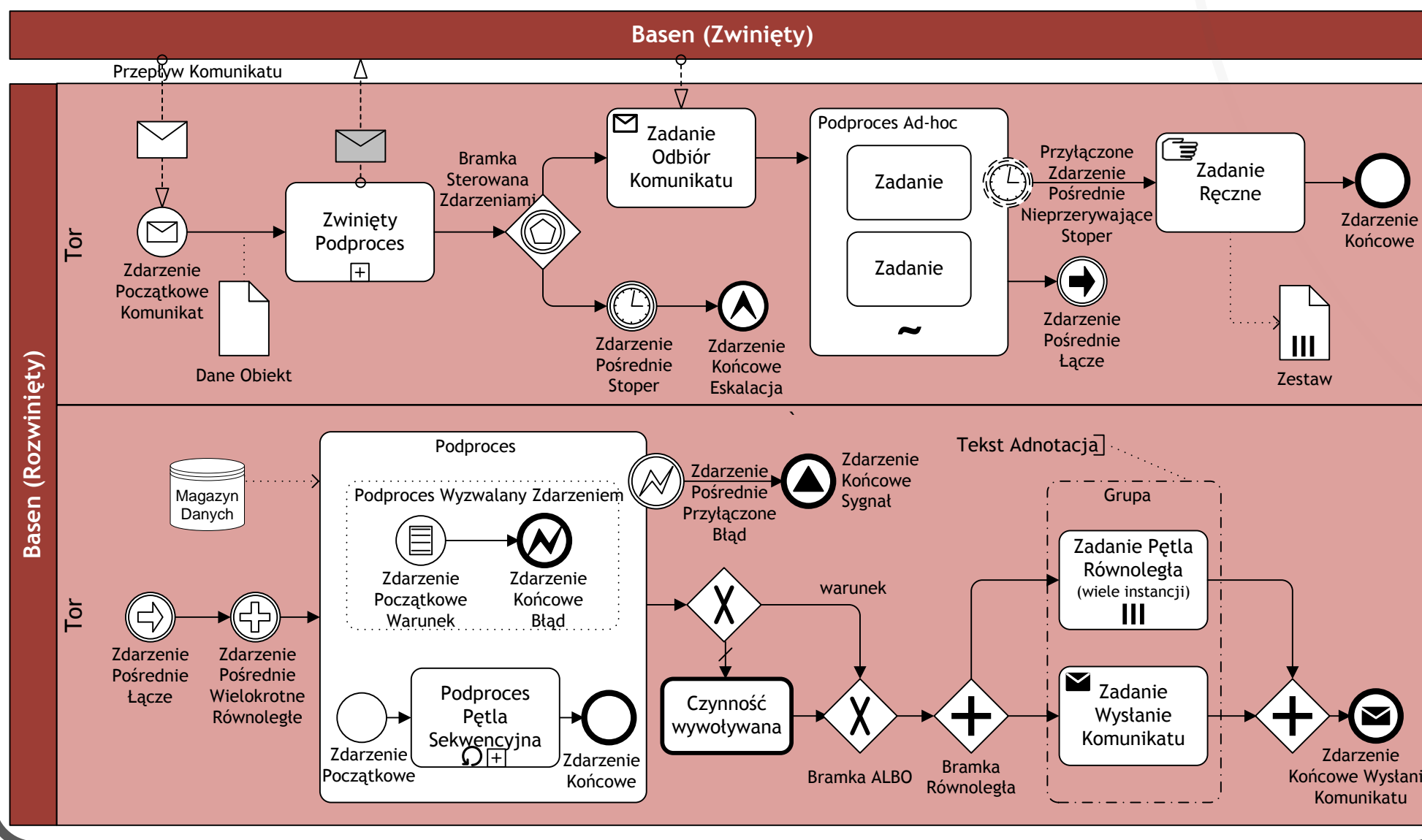
**Uczestnik C** (Participant C): Podproces Choreografii zawiera precyzyjne Choreografie z kilkoma interakcjami.

**Uczestnik Wielokrotny** (Multi Instance Participant): Znacznik Uczestnika Wielokrotnego pokazuje wielu Uczestników tego samego rodzaju.

### Diagram Choreografii



### Diagram Współpracy



## Bramki

**Bramka ALBO** (Exclusive Gateway): Podczas podziału logika bramki wskazuje która ścieżka będzie wybrana. Przyłączeniu oczekuje na pierwszy żeton z dowolnej ścieżki. Jest on przepuszczany. Pozostałe po dojściu do bramki - usuwane.

**Bramka sterowana zdarzeniami** (Event-based Gateway): Po tej bramce musi być Zdarzenia Przechwytywane lub Zadanie Odbiór Komunikatu. Przeptyw jest skierowany w kierunku Zdarzenia/Zadania, które wykona się pierwsze.

**Równoległa Bramka** (Parallel Gateway): Podczas podziału kieruje przepływ do wszystkich wychodzących ścieżek. Podcza łączenia Bramka Równoległa oczekuje na wykonanie się wszystkich ścieżek aby umożliwić dalszy przepływ.

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

**Bramka Złożona** (Complex Gateway): Służy do zamodelowania podziałów i połączeń nie obsługiwanych przez inne Bramki.

**ALBO Bramka sterowana zdarzeniami (instancyjna)** (Event-based Inclusive Gateway): Każde pojawienie się kolejnego Zdarzenia Początkowego tworzy nową instancję Procesu.

**Równoległa Bramka sterowana zdarzeniami (instancyjna)** (Event-based Parallel Gateway): Pojawienie się wszystkich kolejnych Zdarzeń Początkowych tworzy nową instancję Procesu.

## Tory

**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.

**Przepty Komunikatu** symbolizuje komunikację pomiędzy procesami w różnych basenach. Przeptyw Komunikatu może być przyłączony do Basenu, Czynności, lub Zdarzenia Komunikatu.

**Kolejność Wymiany Komunikatów** może być określona poprzez połączenie Przeptywu Komunikatów i Przeptywu Sekwencyjnego.

## Zdarzenia

	Początkowe			Pośrednie			Końcowe	
	Najwyższego poziomu	Podproces Zdarzenie Przerwywane	Podproces Zdarzenie Nieprzerwywane	Przechwytywane	Krawędziowe Przerwywane	Krawędziowe Nieprzerwywane	Rzucające	
<b>Bez typu:</b> Punkt początku / końca procesu, pokazanie zmiany stanu w procesie.	○						○	○
<b>Komunikat:</b> Otrzymanie i Wysłanie komunikatów.	✉	✉	✉	✉	✉	✉	✉	✉
<b>Stoper:</b> Punkt czasu, okresowa możliwość kontynuacji, opóźnienie.	⌚	⌚	⌚	⌚	⌚	⌚		
<b>Eskalacja:</b> Eskalacja do wyższego poziomu odpowiedzialności.		⬆	⬆		⬆	⬆	⬆	⬆
<b>Warunek:</b> Reaguje na zmianę warunków biznesowych lub integruje zasady biznesowe.	📄	📄	📄	📄	📄	📄		
<b>Łącze:</b> Łączy odległe punkty na diagramie, opowiada przepływowi procesu między nimi.				➡			➡	
<b>Błąd:</b> Przechwytyuje lub Ustawia (rzuca) nazwany Błąd.		⚡			⚡			⚡
<b>Anulowanie:</b> Powoduje anulowanie transakcji lub wyzwala anulowanie.		✖			✖			✖
<b>Kompensacja:</b> Obsługuje lub wyzwala kompensację.		⏪			⏪		⏪	⏪
<b>Sygnal:</b> Sygnalizacja pomiędzy różnymi Procesami. Rzucony Sygnal może być przechwycony wielokrotnie.	⚠	⚠	⚠	⚠	⚠	⚠	⚠	⚠
<b>Wielokrotne:</b> Przechwytywane przechwytyje jedno z wielu Zdarzeń. Rzucające rzuca wszystkie zdefiniowane Zdarzenia.	⬆	⬆	⬆	⬆	⬆	⬆	⬆	⬆
<b>Wielokrotne Równoległe:</b> Przechwytyje wszystkie z zestawu Zdarzeń Równoległych.	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕		
<b>Zerwanie:</b> Wyzwała 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 procesu.

**Komunikat** służy do zobrazowania zawartości Komunikacji pomiędzy dwoma Uczestnikami.