

BPMN - Business Process Modeling Notation 1.2 — con ActiveModeler Advantage

www.activemodeler.com

AVANTAGE

EVENTI

Un evento è qualcosa che "succede" durante il corso di un processo aziendale. Ci sono tre tipi di eventi in connessione con l'esecuzione del flusso.

	Inizio		Intermedio		Fine	
	Catturare	Lanciare	Catturare	Lanciare		
Non marcati						Eventi non marcati
Timer						Eventi a tempo
Errore						Catturare o lanciare un errore
Cancellare						Transazioni cancellati o scatenare una cancellazione
Indennizzo						Maneggiare indennizzi o scatenare
Condizionale						Condizioni degli affari o regole dei affari
Segnale						Segnalare attraverso diversi processi
Multiplo						Catturare o lanciare uno di una serie di eventi
Collegamento						Connettori fuori pagina
Messaggio						Ricevere ed inviare messaggi
Terminare						Terminare il processo

Questi eventi incidono sul flusso di un processo e di solito hanno un motivo e un impatto.

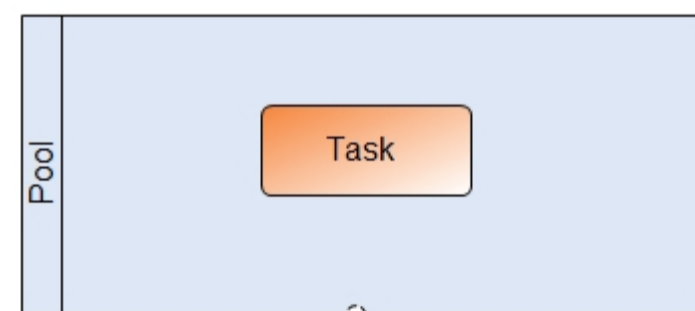
SWIMLANES

Per dimostrare chi fa che cosa e dove, molti metodi di modellazione dei processi usano il concetto dei Swimlanes.

POOLS, LANES

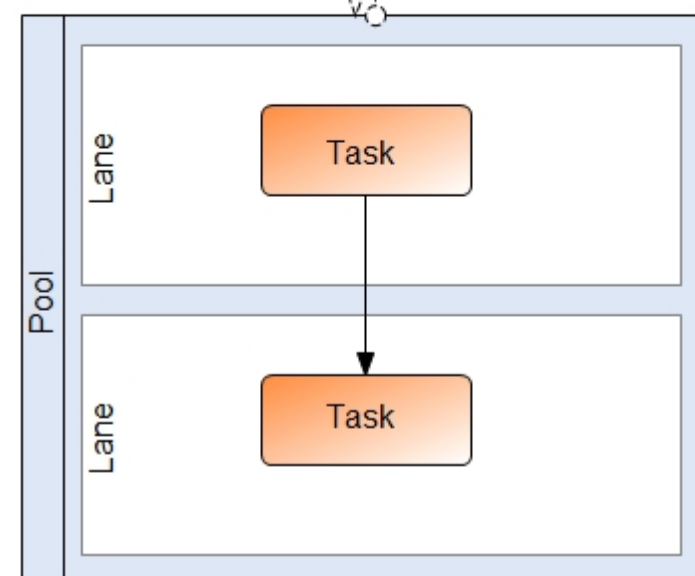
POOLS

Un "Pool" rappresenta un partecipante in un Processo. Vengono usati di solito quando un diagramma comprende due entità o partecipanti aziendali separate.



LANES

Un "Lane" è un sub-sezione nel Pool che si estenderà per l'intera lunghezza della Pool, sia in verticale che in orizzontale. Lanes vengono usati per organizzare e categorizzare le attività contenute in un Pool.



ATTIVITÀ

I tipi di attività che fanno parte del Business Process Diagram sono: Processo, Sotto-Processo e Compito.

SOTTO-PROCESSO, COMPITO

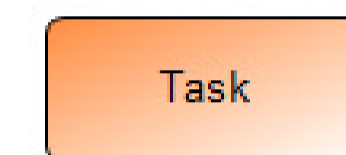
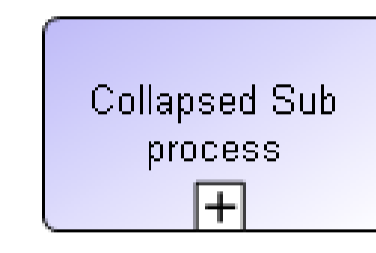
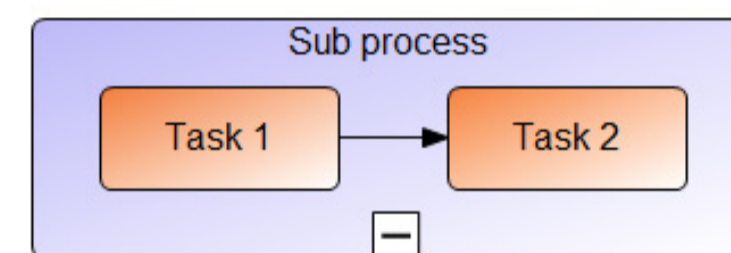
SOTTO-PROCESSO

Un Sotto-Processo è un'attività composta nella mappa del Processo. Può essere spezzato per un migliore grado di dettaglio (un Processo) attraverso una serie di sotto-attività.

COMPITO

Un Compito è un'attività a "basso livello" nella mappa del Processo. Un Compito viene usato quando il lavoro non viene spezzato per visionare maggiori dettagli.

• **Sotto-processo esteso:** mostrare tutti i dettagli • **Sotto-processo conciso:** nascondere i dettagli • **Task**



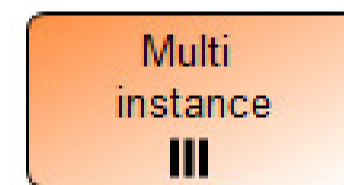
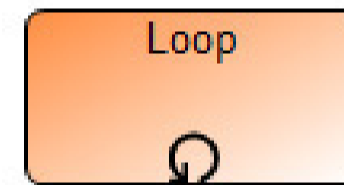
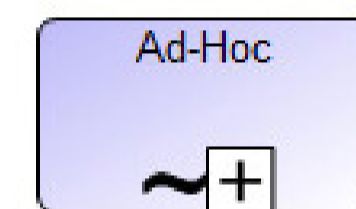
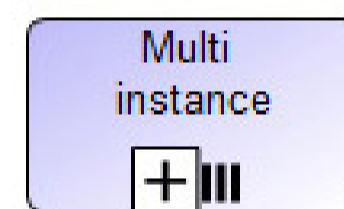
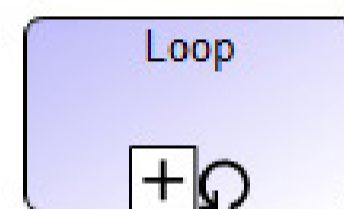
EVIDENZIATORI DELLE ATTIVITÀ

L'attività viene ripetuta se la condizione loop è vero.

Esempi multipli della stessa attività vengono iniziate in parallelo o in sequenza.

Ogni compito dal sotto-processo può essere eseguito arbitrariamente fino a quando la condizione di completamento non è raggiunta.

L'attività del indennizzo è speciale in quanto non segue le regole normali, sta al di fuori del flusso normale del processo.



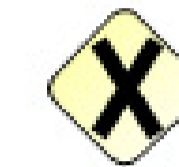
GATEWAYS

Un "Gateway" è una struttura importante e viene usato per controllare la divergenza e la convergenza dei flussi di processo.

ESCLUSIVO

BASATO SUI DATI

I valori dei dati di un processo sono esaminati per determinare quale strada deve prendere.



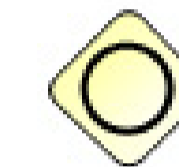
BASATO SUL EVENTO

Viene usato dove il tipo di evento stesso e non la valutazione dei dati determina quale strada prendere.



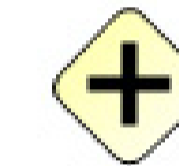
INCLUSIVO

Ogni ramo verrà valutato e non si fermerà quando uno delle condizioni del ramo diventa vero.



PARALLELO

Fornisce un meccanismo per sincronizzare flusso parallelo e per creare flusso parallel.



COMPLESSO

Gestisce quelle situazioni che non sono facilmente gestite con altri tipi di Gateways.



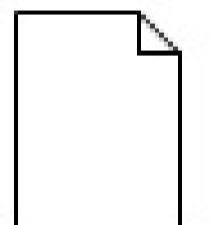
MANUFATTI

Vengono usati per fornire informazione aggiuntiva riguardante un processo.

DATA DEL' OGGETTO, ANNOTAZIONE DEL TESTO, GRUPPO

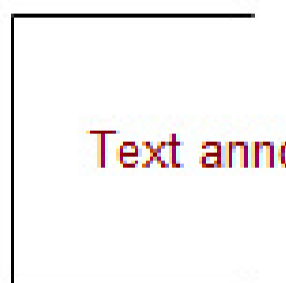
DATA DEL'OGGETTO

Data objects mostrano quale informazione è prodotto o richiesta da un' attività.



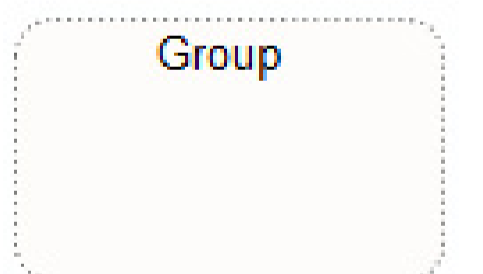
ANNOTAZIONE DEL TESTO

Text Annotations permette ad un modellatore del processo di fornire informazione aggiuntiva per il lettore di un Diagramma BPMN.



GRUPPO

Raggruppamento può esser usato per motivi di documentazione o analisi, ma non incide sull Sequenza del Flusso.



COLLEGARE OGGETTI

