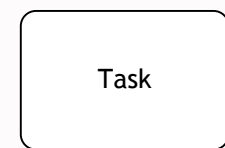
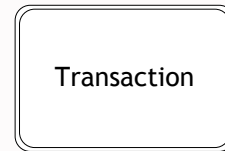


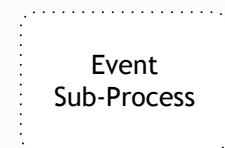
Activities



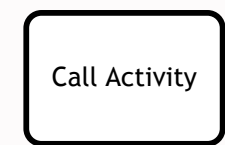
Een **Task** is een afzonderlijke activiteit, een task die uitgevoerd moet worden. Met een wordt een Sub-Process aangegeven, waarmee een taskinvulling nader gespecificeerd kan worden.



Een **Transaction** is een set activiteiten die een logisch geheel vormt; het kan een gespecificeerd transactieprotocol volgen.



Een **Event Sub-Process** wordt in een Process of Sub-Process geplaatst. Het wordt geactiveerd als het start event ervan getriggert wordt en kan het proces op een hoger niveau onderbreken of parallel lopen zonder het proces te beïnvloeden.



Een **Call Activity** omvat een globaal gedefinieerd Sub-Process of Task die in het huidige proces wordt hergebruikt.

Activity Markers

Markers tonen het uitvoergedrag van een task:

- Sub-Process Marker
- Loop Marker
- Parallel MI Marker
- Sequential MI Marker
- Ad Hoc Marker
- Compensation Marker

Task Types

Types specificeren welke actie wordt uitgevoerd:

- Send Task
- Receive Task
- User Task
- Manual Task
- Business Rule Task
- Service Task
- Script Task

Sequence Flow

Definieert de volgorde waarin activiteiten uitgevoerd worden.

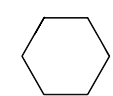
Default Flow

Is de standaard aftakking die gekozen wordt als alle andere voorwaarden negatief zijn.

Conditional Flow

Heeft een toegekende voorwaarde die definieert wanneer er wel of niet gebruikt gemaakt wordt van deze vertakking.

Conversations



Een **Communication** definieert een set logisch bij elkaar horende bericht uitwisselingen. Gemarkerd met een symbool representeert het een Sub-Conversation, een samengesteld conversatie element.

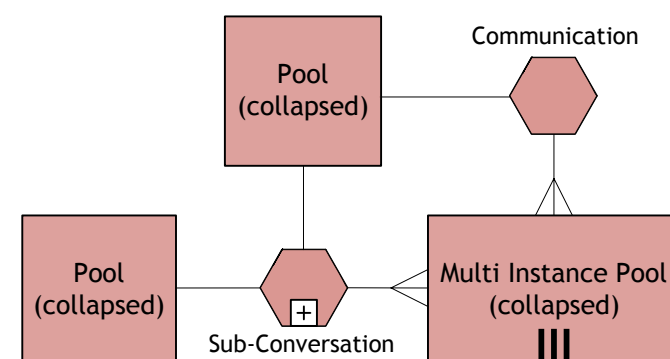


Een **Conversation Link** verbindt Communications en Participants.

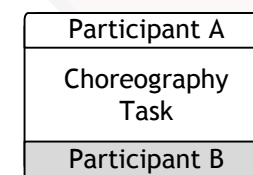


Een **Forked Conversation Link** verbindt Communications met meerdere Participants.

Conversation Diagram



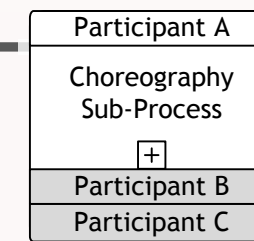
Choreographies



Een **Choreography Task** representeert een interactie (Message Uitwisseling) tussen twee Participants.

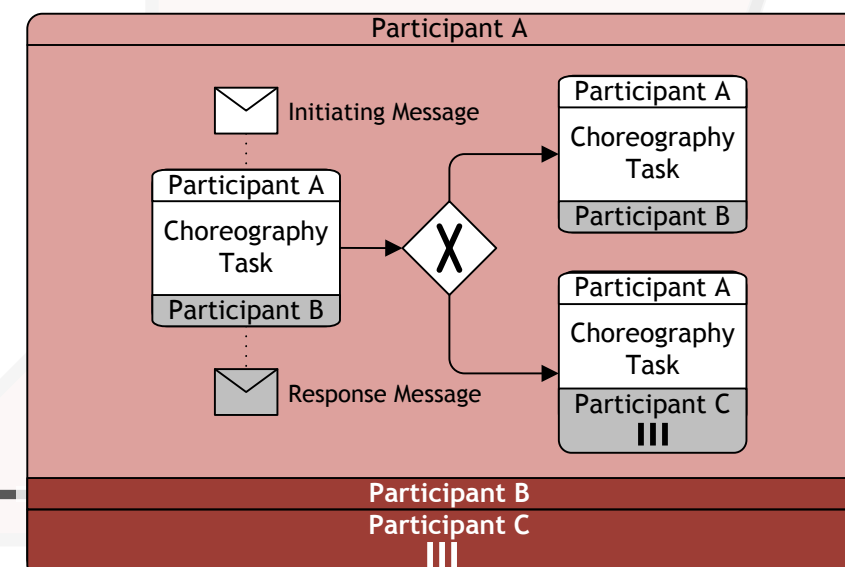


Multiple Participants Marker geeft een set Participants aan van hetzelfde soort.

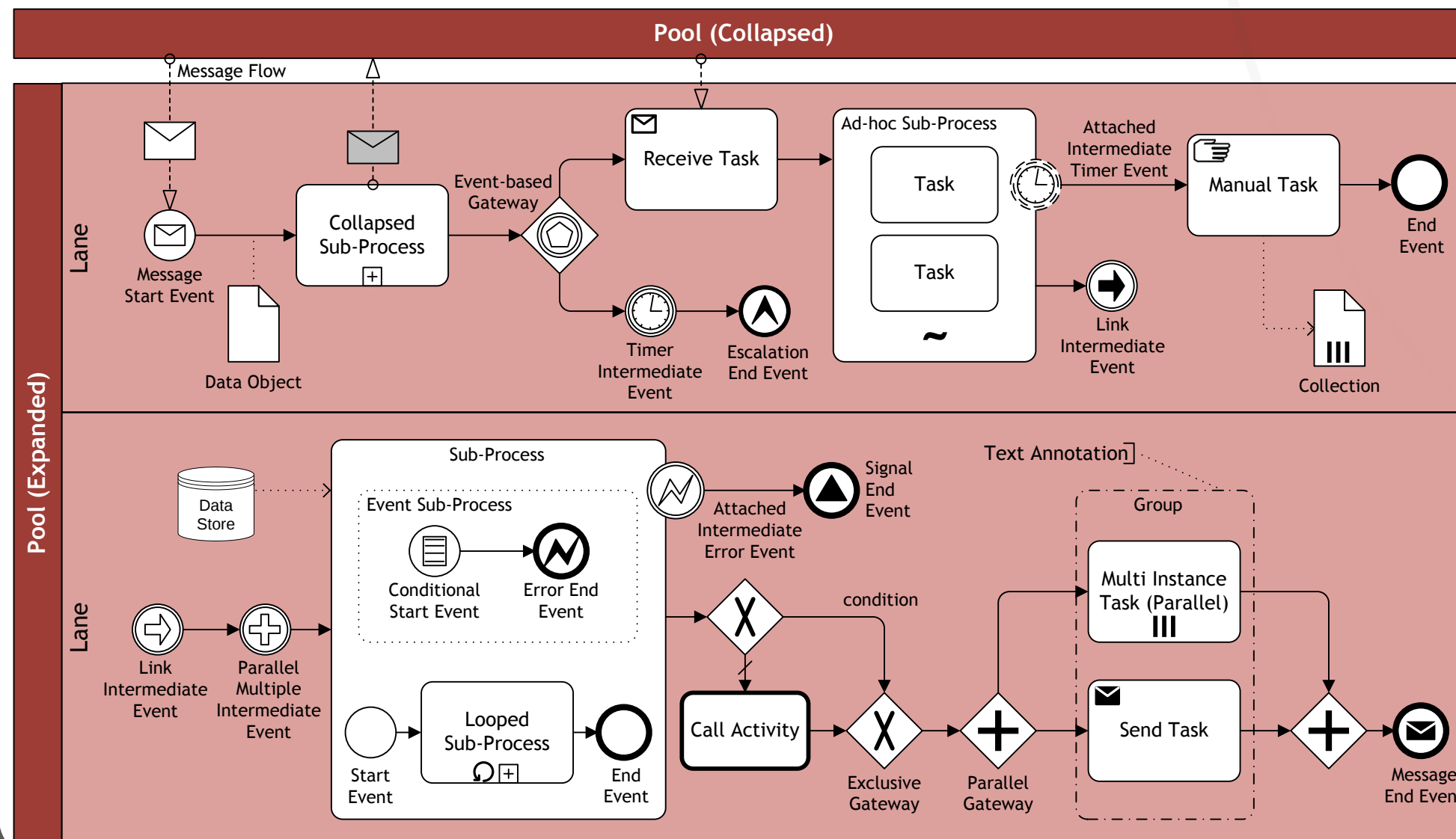


Een **Choreography Sub-Process** bevat een gedetailleerde choreografie met verschillende interacties

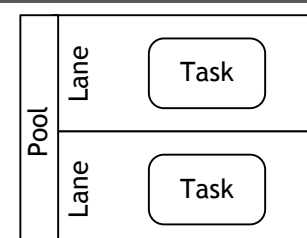
Choreography Diagram



Samenwerk Diagram

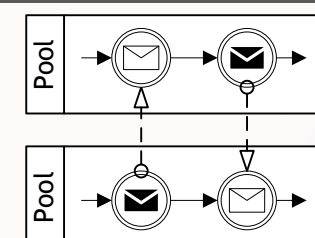


Swimlanes



Pools (Participants) en **Lanes** representeren verantwoordelijken voor activiteiten in een proces. Een pool of een lane kan een organisatie, een rol of een systeem zijn. Pools worden op hiërarchische wijze door Lanes onderverdeeld.

Message Flow symboliseert informatiestromen tussen organisaties. Een Message Flow kan worden verbonden aan Pools, Activities of Message Events.

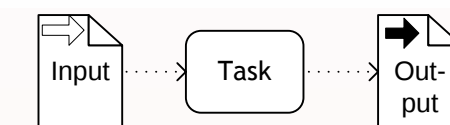


De volgorde van berichtuitwisseling kan worden gespecificeerd door de combinatie van Message Flow en Sequence Flow.

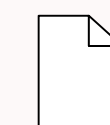
Events

	Top-Level	Start	Intermediate	End
	Event Sub-Process Interrupting	Event Sub-Process Non-Interrupting	Catching	Throwing
None: ongetypeerde gebeurtenis, zoals een startpunt of statusverandering.				
Message: verzenden en ontvangen van berichten.				
Timer: cyclische timer gebeurtenissen, punten in de tijd, tijdsprek of time-out.				
Escalation: escaleren naar een hoger niveau van verantwoordelijkheid.				
Conditional: reactie op veranderende procescondities of integratie van BusinessRules.				
Link: twee corresponderende link events zijn gelijk aan een 'Sequence Flow'.				
Error: opvangen of werpen van gedefinieerde fouten.				
Cancel: reactie op geannuleerde transacties of de start van een annulering.				
Compensation: omgaan of starten van een compensatie.				
Signal: signalering tussen processen. Kan meerdere keren worden ontvangen.				
Multiple: ontvang één van een set gebeurtenissen, start alle gedefinieerde gebeurtenissen.				
Parallel Multiple: ontvang alle uit een set parallelle gebeurtenissen.				
Terminate: zet de onmiddellijke beëindiging van een proces in gang.				

Data



Een **Data Input** is een externe input voor het gehele proces. Het kan door een Activity gelezen worden. Een **Data Output** is een variabele aanwezig als resultaat van het gehele proces.



Een **Data Object** representeert informatie die door het proces stroomt, zoals zakelijke documenten, e-mail of brieven.



Een **Collection Data Object** representeert een verzameling informatie, bijvoorbeeld een lijst van bestelde goederen.



Een **Data Store** is een plaats waar het proces data heen kan schrijven en kan uitlezen, bijvoorbeeld een database. Het blijft bestaan na beëindiging van het proces.



Een **Message** symboliseert de inhoud van een communicatie tussen twee participanten.

