

活动



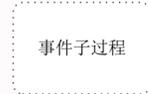
任务

任务是工作的基本单元。当任务被标记为符号+时，表示这个任务是一个子过程，可以进一步展开。



事务

事务是一系列活动，这些活动逻辑上紧密地联系在一起。它遵循着特定的事务规约。



事件子过程

事件子过程可以出现在过程或子过程中，其开始事件触发它活动，它可以中断上一层过程，也可以与上一层过程中的活动平行执行，这一切取决于它开始事件的行为。

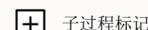


调用活动

调用活动是全局有效的已定义的子过程，作为一个子过程的封装体，它可以被其他过程复用。

活动行为标记

表示活动执行的行为



子过程标记



重复标记



多例并行标记



多例顺序标记



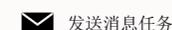
自由标记



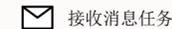
补偿标记

任务类型标记

表示任务的类别



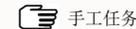
发送消息任务



接收消息任务



人机任务



手工任务



业务规则任务



服务任务



脚本任务

顺序流



定义了活动执行的顺序。所有条件均不满足时

缺省流



选择的默认分支。

条件流



由条件约束来决定该流是否被使用。

逻辑门 (又名网关)

排他逻辑门



对于过程分解的情况，当活动流抵达该逻辑门时，将在所有满足条件的流出分支中、按照既定规则选取其中一个分支执行。对于过程归并的情况，当有一个活动流抵达该逻辑门时，即执行流出分支。

事件逻辑门



该逻辑门总是与捕获事件或任务接收对象相连，当活动流抵达该逻辑门时总是选择后续最早发生的事件分支执行。

并行逻辑门



对于过程分解的情况，当活动流抵达该逻辑门时，并行地执行后续所有流出分支。对于过程归并的情况，当所有的活动流都抵达该逻辑门时，即执行流出分支。

相容逻辑门



对于过程分解的情况，当活动流到达该逻辑门时，执行所有

排他事件逻辑门



满足条件的流出分支。每个事件触发一次过程的执行。

复杂逻辑门



其他逻辑门不能表达的归并与分解的行为均采用此逻辑门。此逻辑门的主要作用是表达同步的行为。它允许多个分支流入并连接多个流出分支。复杂

并行事件逻辑门



可以同时产生多个事件，所有这些事件仅触发一次过程的执行。

会话标识



通讯标识定义了一系列逻辑上相关联的消息交换。当它被标记为+符号时代表它是一个复合的会话，有下一级的会话可以展开。

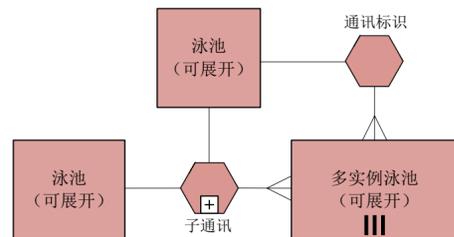


会话链接将参与者与通讯标识关联起来。



多方会话链接将多类参与者与通讯标识关联起来。

会话图



编排



编排任务代表两个参与者之间基于消息交换的互动。

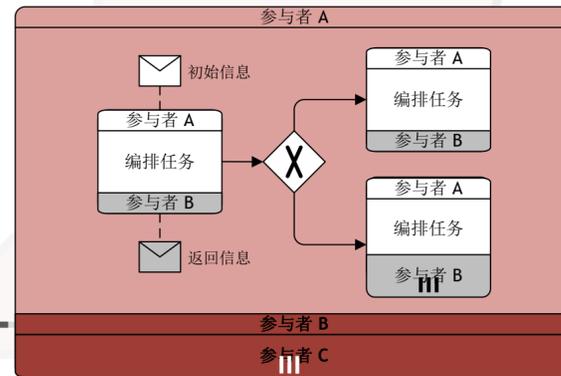


多例参与者标记表示一组同类参与者的集合。

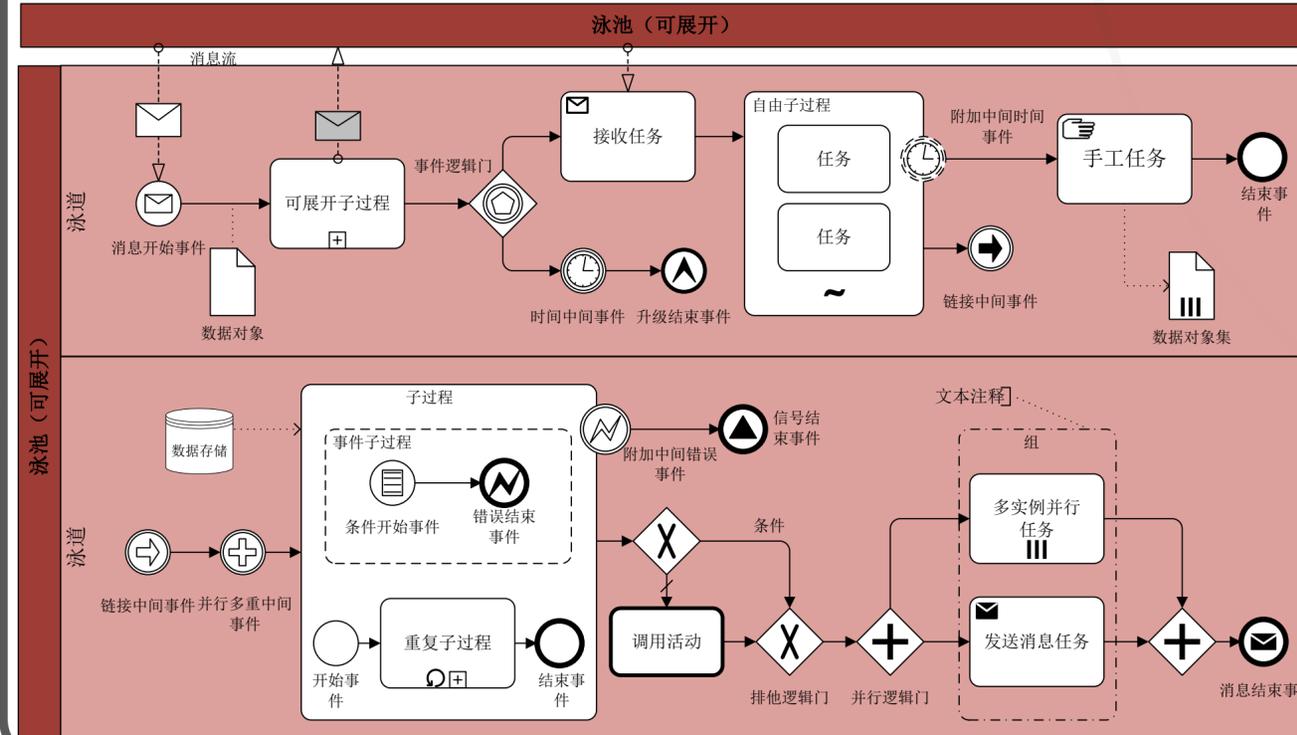


复合编排任务带有子过程的复合任务。

编排图



协作图



事件

事件	开始事件			中间事件			结束事件
	顶层事件	中断子过程事件	非中断子过程事件	捕获事件类	中断边界事件	非中断边界事件	抛出事件
常规事件类	○						○
消息事件类	✉	✉	✉	✉	✉	✉	✉
时间事件类	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒	
升级事件类		⬆	⬆	⬆	⬆	⬆	⬆
条件事件类	📄	📄	📄	📄	📄	📄	
链接事件类				➡			➡
错误事件类		⚠		⚠			⚠
取消事件类				✖			✖
补偿事件类		⏪		⏪			⏪
信号事件类	📶	📶	📶	📶	📶	📶	📶
多重事件类	⬆	⬆	⬆	⬆	⬆	⬆	⬆
并行多重事件类	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	
终止事件							⬛

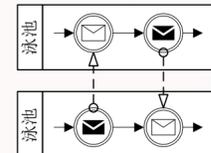
泳道



泳道

泳池和泳道都表示活动的参与者，即表示过程中活动的执行者，它可以是一个组织、角色或系统。泳池可以划分成多个泳道，泳道具有分层结构。

消息流消息流是跨越组织边界的信息流。消息流可以与池、活动或消息事件连在一起。



消息交换次序由组合消息流和顺序流决定。

数据



输入数据是整个过程中可以被活动读取的外部数据。

输出数据作为整个过程结果输出的结果变量。



数据对象代表过程中流动的信息，例如：业务文件、E-mail、信件。



数据对象集表示数据对象的集合，例如：订单列表。



数据存储是存放过程数据的地方，例如数据库或文件。其生命周期超过了过程实例的生命周期，即过程实例结束了，但数据依然存在。



消息用来表示两个参与者之间通讯的内容。

