

Actividades

- Tarea**: Una Tarea es una unidad de trabajo, el trabajo a realizar. Cuando aparece con el símbolo indica un Subproceso, una actividad que puede ser refinada.
- Transacción**: Una Transacción es un conjunto de actividades relacionadas lógicamente, adhiriéndose a un protocolo transaccional particular.
- Subproceso de Evento**: Un Subproceso de Evento se situa en el interior de otro (sub)proceso. Este se activa en la ocurrencia del evento de inicio especificado y mientras el proceso que lo contiene permanezca también activo. El subproceso de evento puede interrumpir o no al proceso que lo contiene.
- Actividad de Llamada**: Una Actividad de Llamada es una referencia a un Subproceso o Tarea definido de forma global que se reutiliza en el proceso actual.

Marcador de Actividad

Los marcadores especifican el comportamiento particular de las actividades durante su ejecución:

- Subproceso
- Ciclo
- Instancias Múltiples en Paralelo
- Instancias Múltiples en Secuencia
- Ad Hoc
- Compensación
- Envío
- Recepción
- Tarea de Usuario
- Tarea Manual
- Regla de Negocio
- Invocación de Servicio
- Ejecución de Script

Tipos de Tarea

Los tipos especifican la naturaleza de la tarea que se desea llevar a cabo

- Flujo de Secuencia**: define el orden de ejecución entre dos actividades.
- Flujo por Defecto**: camino a seguir si las condiciones de los caminos alternativos evalúan a falso.
- Flujo Condicional**: tiene una condición asociada que permite decidir si el camino será activado o no.

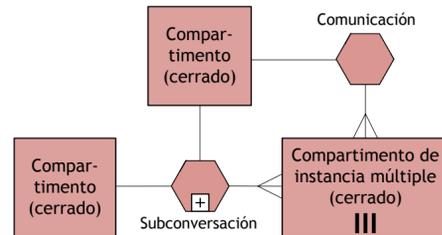
Compuertas

- Exclusiva**: En un punto de bifurcación, selecciona exactamente un flujo de secuencia de entre las alternativas existentes. En un punto de convergencia, la compuerta espera a que un flujo incidente complete para activar el flujo saliente.
- Basada en Eventos**: Esta compuerta siempre será seguida por eventos o tareas de recepción, y sólo activará un flujo saliente dependiendo del evento que ocurra en primer lugar.
- Paralela**: En un punto de bifurcación, todos los caminos salientes serán activados simultáneamente. En un punto de convergencia, la compuerta espera a que todos los flujos incidentes completen antes de activar el flujo saliente.
- Inclusiva**: En un punto de bifurcación, al menos un flujo es activado. En un punto de convergencia, espera a todos los flujos que fueron activados para activar al saliente.
- Compleja**: Comportamiento complejo de convergencia/bifurcación no capturado por el resto de compuertas.
- Exclusiva Basada en Eventos (generadora de instancias)**: En la ocurrencia de uno de los eventos subsiguientes se crea una nueva instancia del proceso.
- Paralela Basada en Eventos (generadora de instancias)**: En la ocurrencia de todos los eventos subsiguientes se crea una nueva instancia del proceso.

Conversaciones

- Comunicación**: Una Comunicación define un conjunto de mensajes intercambiados, relacionados entre sí, de forma lógica. Cuando aparece con el símbolo indica una Sub-Conversación, un elemento compuesto de conversaciones.
- Conector de Conversación**: Un Conector de Conversación conecta Comunicaciones y Participantes.
- Conector de Conversación Bifurcado**: Un Conector de Conversación Bifurcado conecta Comunicaciones y múltiples Participantes.

Diagrama de Conversación



Coreografías

- Tarea de Coreografía**: Una Tarea de Coreografía representa una Interacción (Intercambio de Mensajes) entre dos participantes.
- Indicador de Múltiples Participantes**: El Indicador de Múltiples Participantes indica un conjunto de participantes del mismo tipo.
- Subproceso de Coreografía**: Una Subproceso de Coreografía contiene una coreografía refinada en múltiples interacciones.

Diagrama de Coreografía

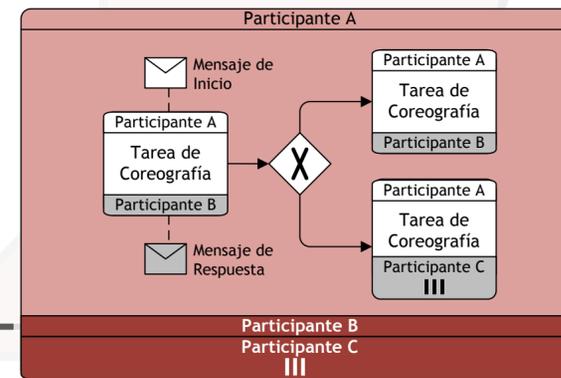
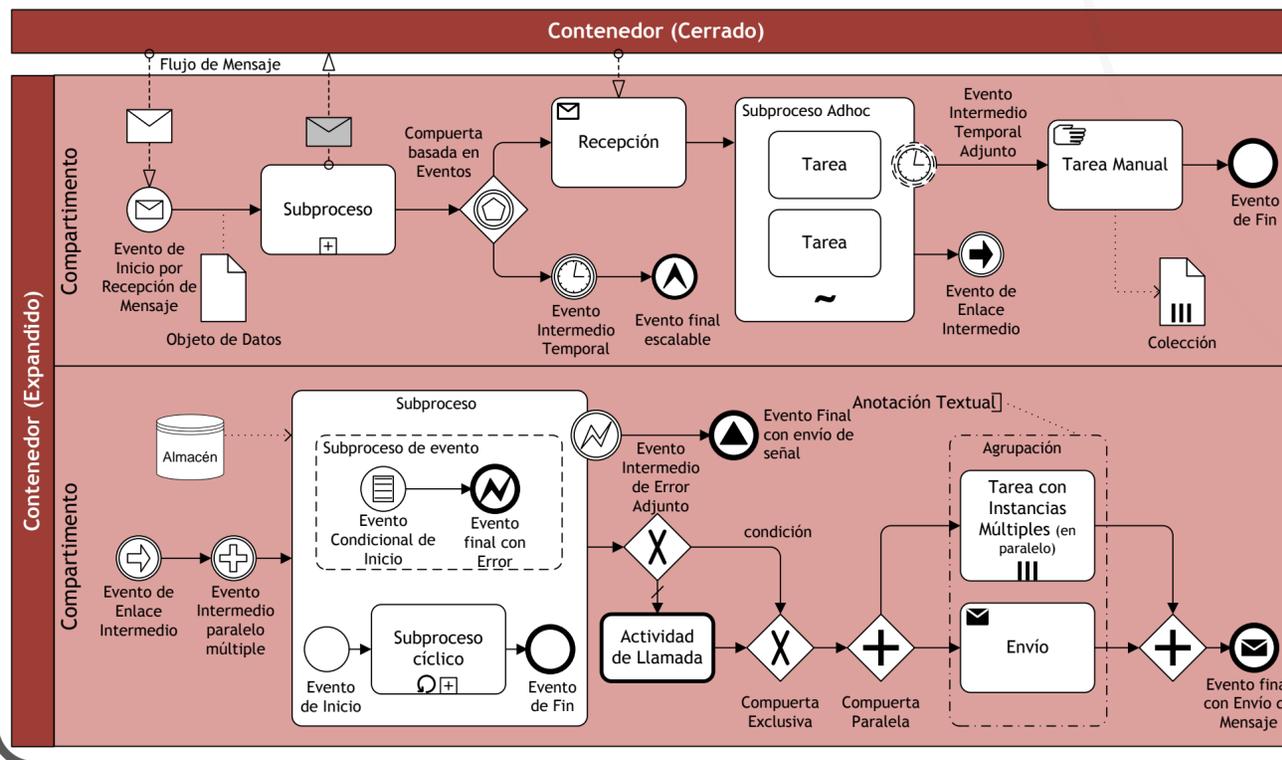


Diagrama de Colaboración



Contenedores

- Contenedores y Compartimentos**: Los Contenedores y los Compartimentos representan a las entidades responsables de las actividades en un proceso (p.e. una organización, un rol o un sistema). Las compartimentos pueden anidarse en contenedores y compartimentos.
- Flujo de Mensajes**: El Flujo de Mensajes simboliza la información que fluye a través de las organizaciones. Este flujo puede conectarse con compartimentos, actividades o eventos de mensaje.
- Orden de intercambio de mensajes**: El orden de intercambio de mensajes puede ser especificado mediante la combinación de flujos de mensaje y de secuencia.

Eventos

	Alto Nivel	Inicio	Intermedios	Fin
Simple : Eventos sin especificar. Indican puntos de inicio, de fin y situaciones intermedias.				
Mensaje : Recepción y envío de mensajes.				
Temporal : Puntos en el tiempo, lapsos, límites (timeouts). Pueden ser eventos únicos o cíclicos.				
Escalable : Cambio a un nivel mas alto de responsabilidad.				
Condicional : Reacción a cambios en las condiciones de negocios o integración de reglas de negocio.				
Enlace : Conectores fuera de página. Dos conectores de enlace equivalen a un flujo de secuencia.				
Error : Captura y lanzamiento de errores conocidos con nombre.				
Cancelación : Reacción a la cancelación de una transacción/ Solicitud de cancelación.				
Compensación : Manejo/ Solicitud de compensación.				
Señal : Intercambio de señales entre procesos. Una señal puede ser capturada varias veces.				
Multiple : Captura uno de un conjunto de eventos. Lanza todos los eventos definidos.				
Paralela Multiple : Captura todos los eventos de un conjunto de eventos en paralelo.				
Terminación : Terminación inmediata del proceso.				

Datos

- Dato de Entrada o Input**: Un Dato de Entrada o Input es una entrada externa a todo el proceso. Puede ser leído por una actividad.
- Dato de Salida u Output**: Un Dato de Salida u Output es una variable disponible como resultado del proceso.
- Dato de Tipo Objeto**: Un Dato de Tipo Objeto representa información que fluye a través del proceso tales como documentos, correos electrónicos o cartas.
- Colección de Objetos de Datos**: Una Colección de Objetos de Datos representa una colección de información, p.e. una lista de artículos.
- Almacén**: Un Almacén es un lugar donde el proceso puede leer o escribir datos, p.e. una base de datos. La información en un almacén persiste más allá de la vida de la instancia del proceso.
- Mensaje**: Un Mensaje es utilizado para representar el contenido de una comunicación entre dos participantes.

