

# 2 Simbologia e Regole fondamentali

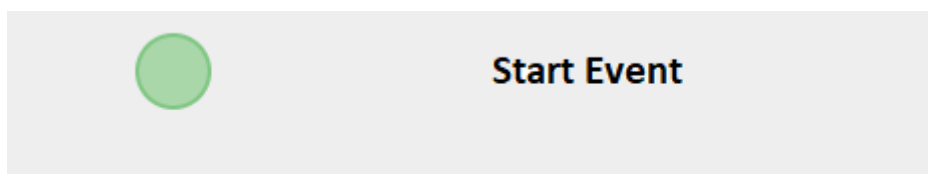
- 2.1 Start Event e Timer Start Event
- 2.2 End Event
- 2.3 Intermediate / Boundary Event Timer
- 2.4 Exclusive e Parallel Gateway
- 2.5 Task e Action Task
- 2.6 Connettori (connecting object)

# 2.1 Start Event e Timer Start Event

## START EVENT

Rappresenta il punto univoco da cui ha inizio ogni singolo processo. Ciò significa che può esserne presente solamente uno in ogni singolo processo in quanto il flusso inizia da un solo punto.

Nota bene: deve essere sempre seguito da una task di controllo in quanto essa rappresenta la task in cui inserire le condizioni che, se verificate, faranno scatenare il processo.



## Timer Start Event

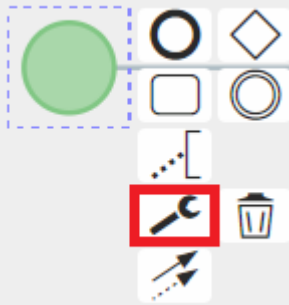


Una tipologia particolare di timer è lo “Timer Start Event” che viene applicata sullo Start Event per permettere di far partire un determinato processo in un intervallo di tempo prestabilito. Può essere selezionato durante la modalità di modifica del diagramma premendo inizialmente sullo Start Event, poi sulla chiave inglese che compare tra le varie opzioni selezionabili e successivamente selezionando l’opzione “Timer Start Event”.

Nota bene: questa tipologia di start event deve essere seguita da una task di azione in quanto si possono solamente eseguire delle azioni.

Le altre tipologie di Start Event selezionabili non sono al momento implementate.

NOTA BENE: Dalla versione 24.08 sono state completamente rimosse.



- Intermediate Throw Event
- End Event
- ✉ Message Start Event
- 🕒 Timer Start Event**
- 📄 Conditional Start Event
- ⚠ Signal Start Event

## 2.2 End Event

### END EVENT

Rappresenta il punto finale di un processo. A differenza del Start Event, può essere utilizzato più di una volta in un singolo processo, in quanto il flusso potrebbe finire in più punti.

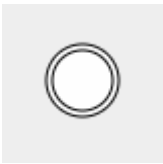


**End Event**

## 2.3 Intermediate / Boundary Event Timer

### INTERMEDIATE/BOUNDARY EVENT TIMER

Rappresenta un elemento molto utilizzato per la gestione delle tempistiche di svolgimento di task e processi.



Può essere selezionato in rapidamente dal menù a sinistra sempre durante la modalità di modifica del diagramma.

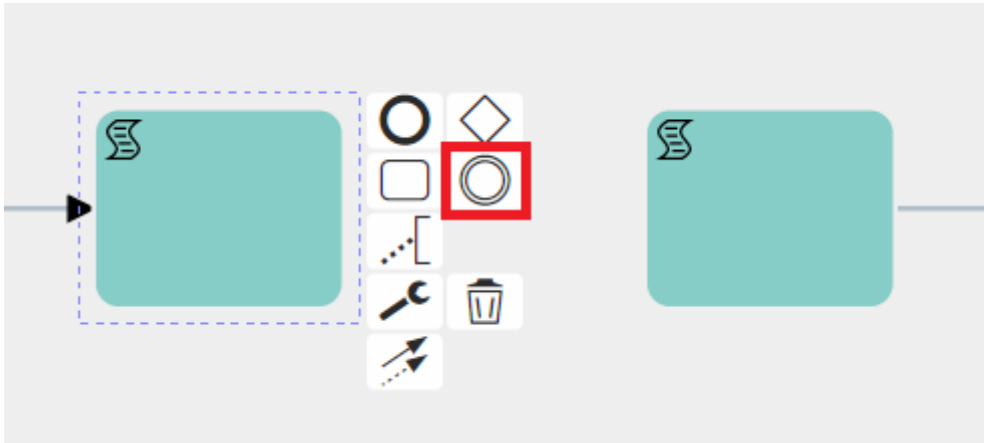


Esistono due gruppi di timer che si differenziano a seconda delle azioni da svolgere e dalle task/elementi coinvolti:

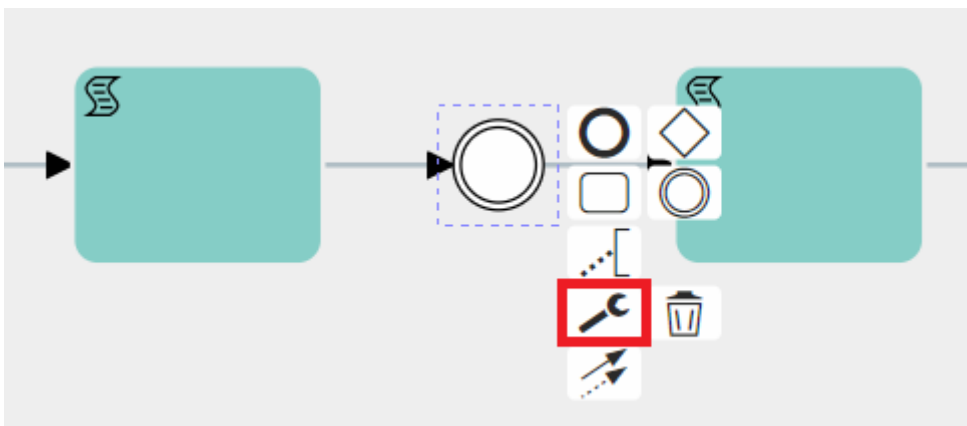
- 1) Intermediate Event Timer
- 2) Boundary Event Timer

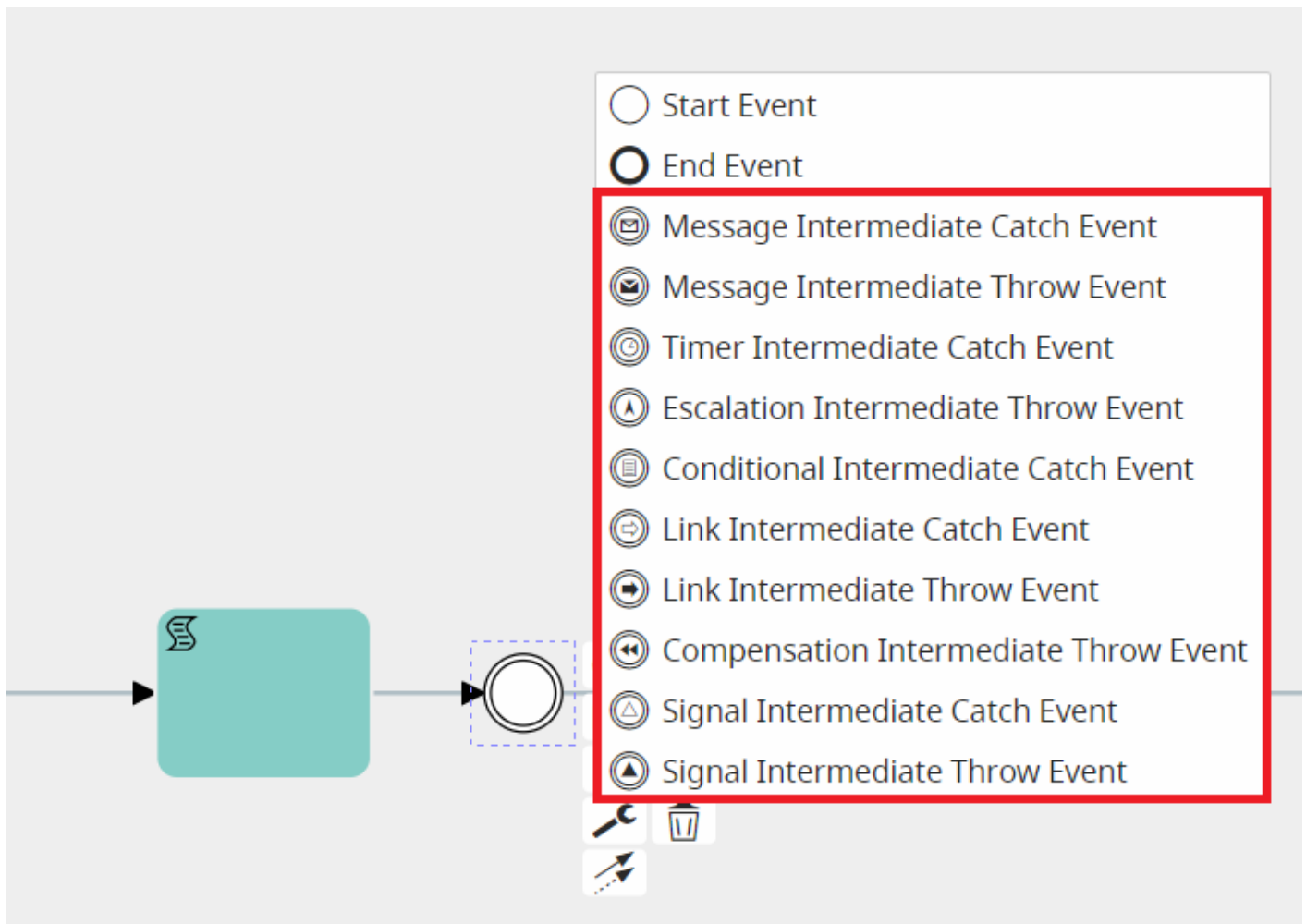
## 1) INTERMEDIATE EVENT TIMER

Il primo gruppo è composto da diversi tipi di “Intermediate Event” e vengono utilizzati tra due task/elementi. Possono essere selezionati durante la modalità di modifica del diagramma premendo inizialmente sulla task o elemento da cui poi si deve passare al timer, poi sull'icona raffigurante due cerchi chiamata “Intermediate/Boundary Event Timer”.



A questo punto si deve selezionare il timer appena citato, cliccare sulla chiave inglese e poi selezionare una delle opzioni disponibili.

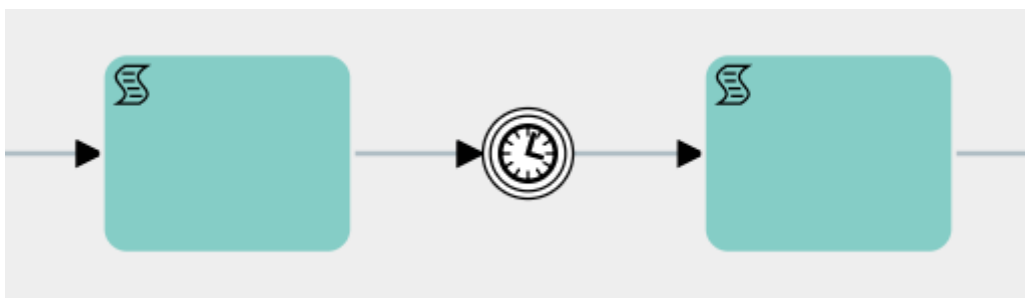




### Timer Intermediate Catch Event

E' un tipologia di timer utilizzata per attende un determinato periodo di tempo prima di passare alla task/elemento successivo.

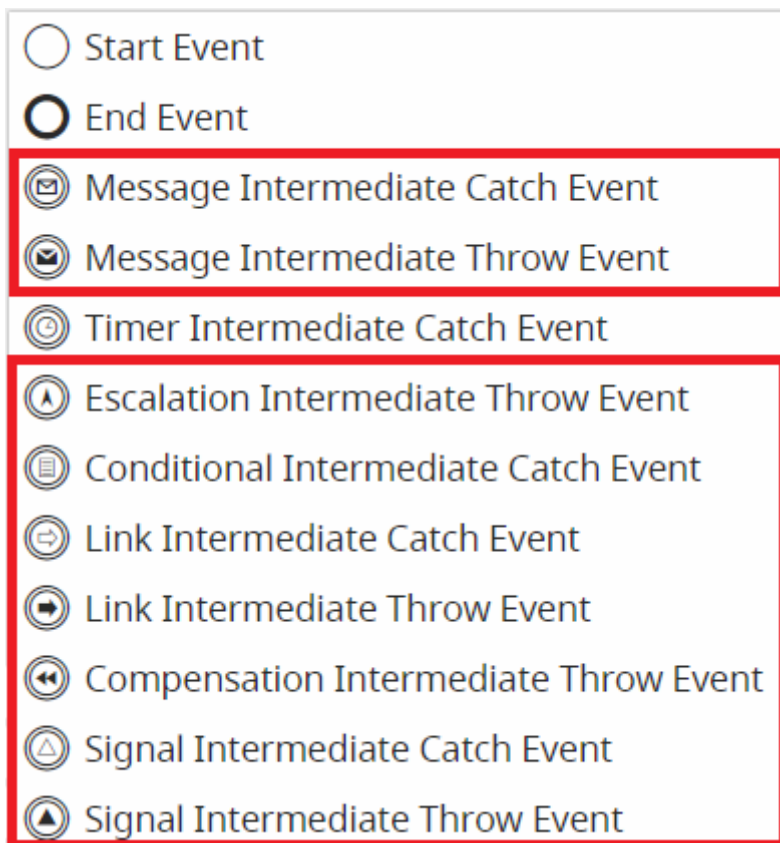
- ☐ Start Event
- ☒ End Event
- ☐ Message Intermediate Catch Event
- ☐ Message Intermediate Throw Event
- ☒ Timer Intermediate Catch Event
- ☐ Escalation Intermediate Throw Event
- ☐ Conditional Intermediate Catch Event
- ☐ Link Intermediate Catch Event
- ☐ Link Intermediate Throw Event
- ☐ Compensation Intermediate Throw Event
- ☐ Signal Intermediate Catch Event
- ☐ Signal Intermediate Throw Event



Le altre tipologie di Intermediate Event selezionabili non sono al momento implementate.

NOTA BENE: Dalla versione 24.08 sono state completamente eliminate.



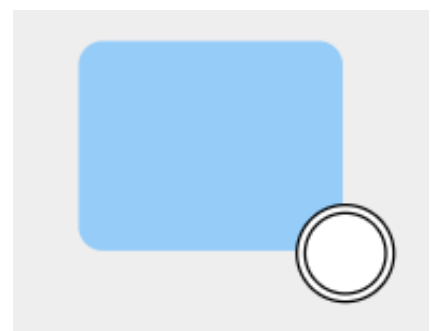
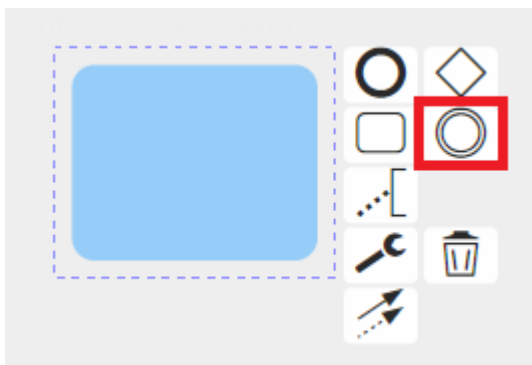


## 2) BOUNDARY EVENT TIMER

Il secondo gruppo è composto da diversi tipi di “Boundary Event” che vengono utilizzati sulle task di controllo e si attivano nel momento in cui si rimane fermi su una task per un determinato periodo di tempo.

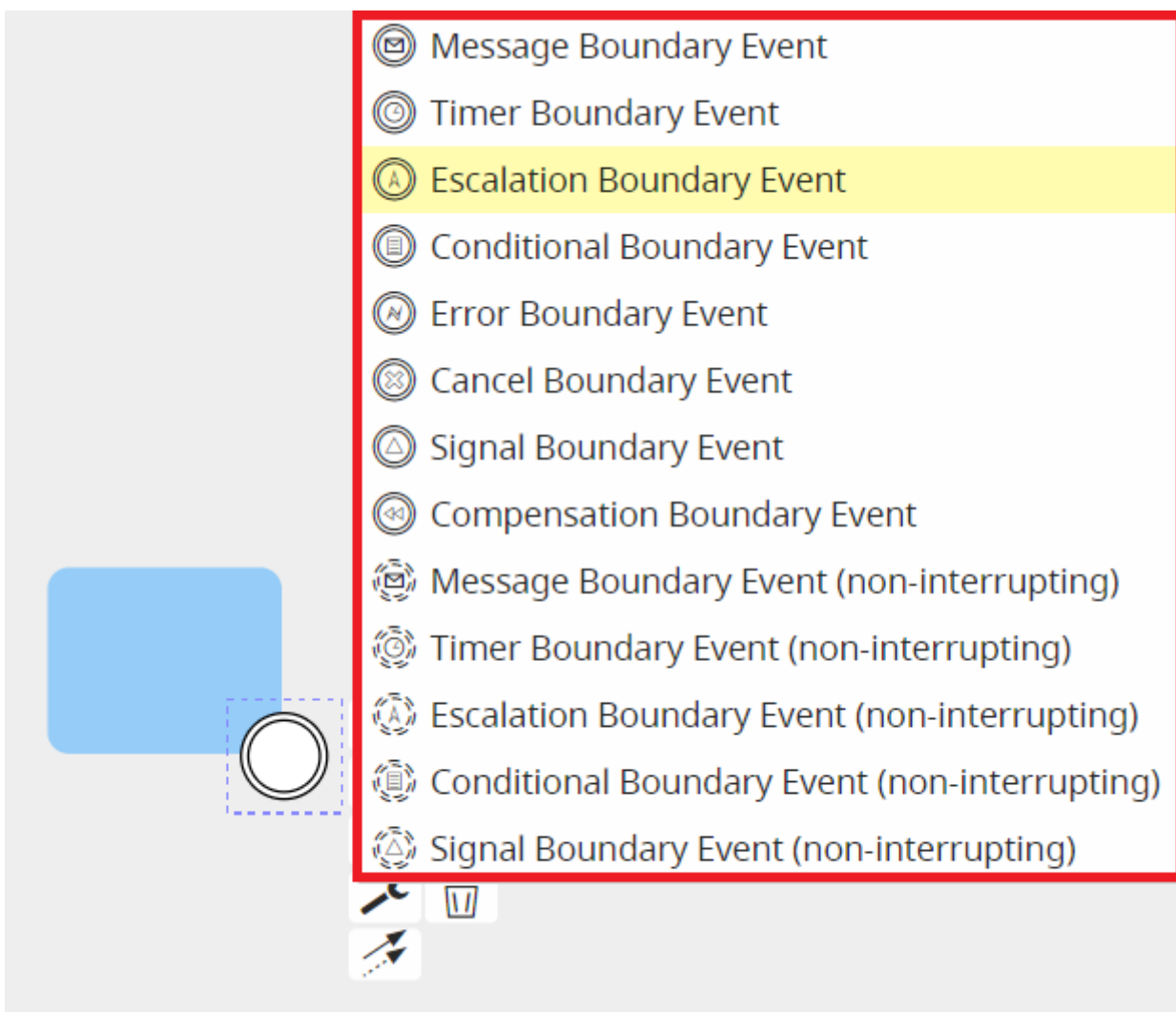
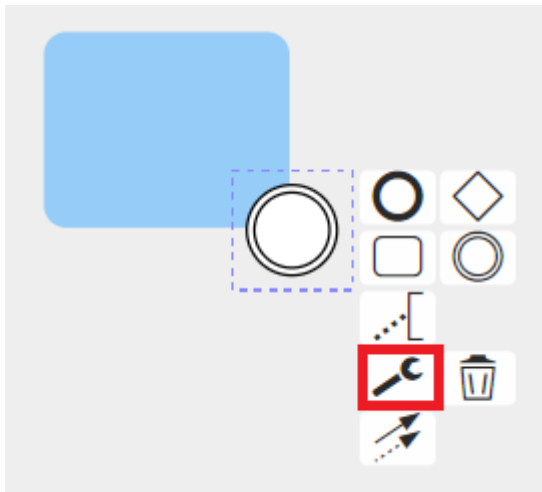
Possono essere selezionati durante la modalità di modifica del diagramma premendo inizialmente sulla task o elemento da cui poi si deve passare al timer, poi sull'icona raffigurante due cerchi chiamata “Intermediate/Boundary Event”.

A questo punto si deve selezionare il timer appena citato e trascinarlo su uno dei bordi della task di



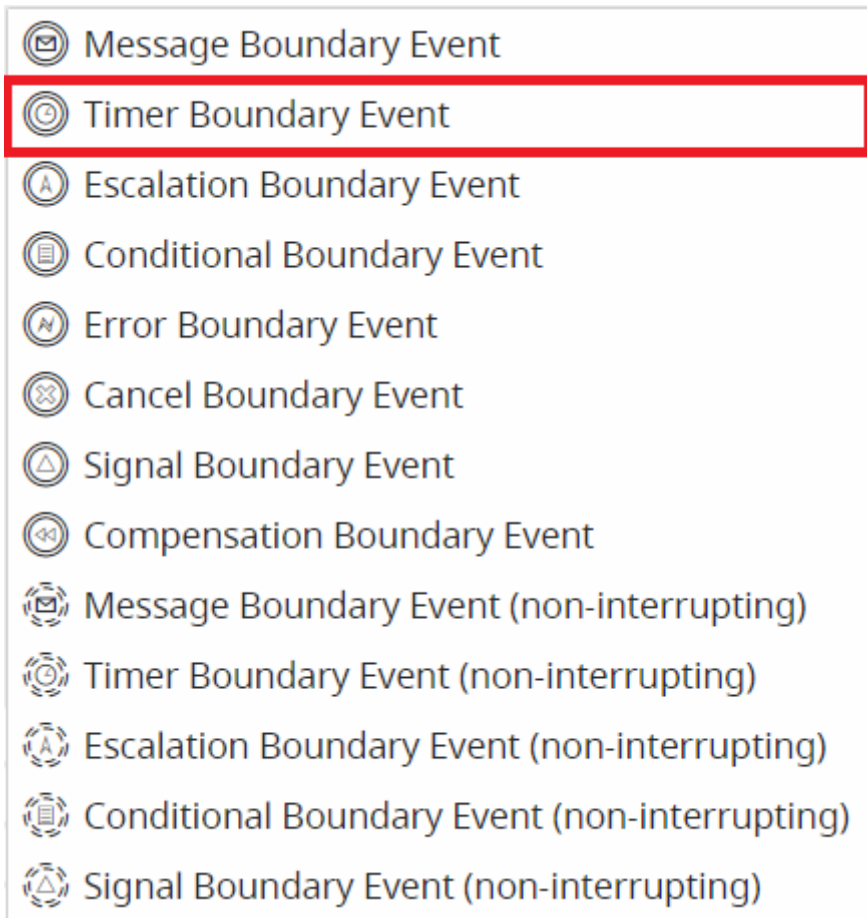
(N.B: Se si clicca semplicemente sull'icona verrà creato un "Intermediate Event" collegato alla task da una freccia. Se si vorrà utilizzare quel timer come Boundary Event sarà sufficiente eliminare la freccia e posizionare il timer sulla task interessata).

Una volta fatto questo si deve selezionare il timer, premere sulla chiave inglese e successivamente selezionare una tra le opzioni disponibili.

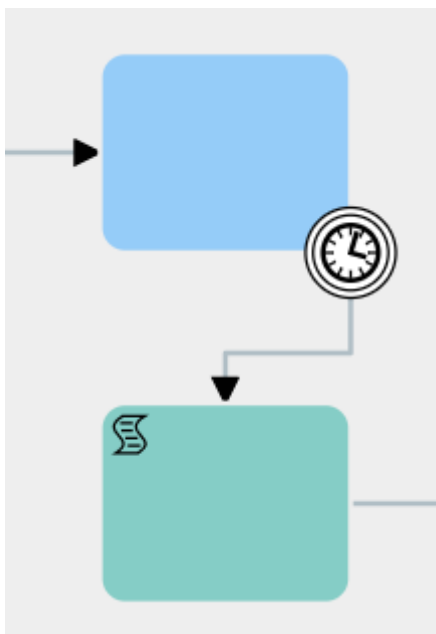


## Timer Boundary Event

Permette di procedere con l'esecuzione delle task/elementi collegate al timer in base a quanto tempo il processo rimane fermo sulla task di controllo su cui si trova il timer stesso.



L'intervallo di tempo viene prestabilito durante la configurazione del timer.  
Possono essere utilizzati solamente sulle task di controllo.



Le altre tipologie di Boundary Event selezionabili non sono al momento implementate.

NOTA BENE: Dalla versione 24.08 sono state completamente rimosse.

## 2.4 Exclusive e Parallel Gateway

### Exclusive Gateway

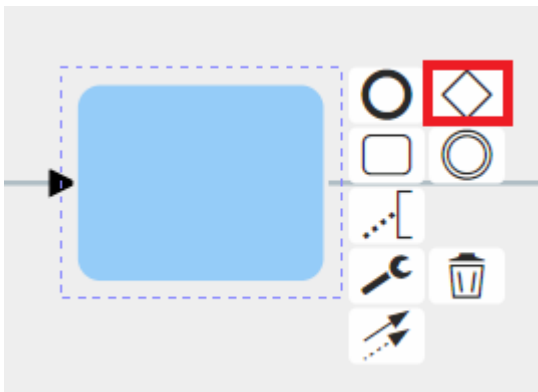
Permette di suddividere il flusso del processo in più rami differenti.

Deve essere obbligatoriamente preceduto da una task di controllo nella quale si definiscono i parametri per i quali si seguirà uno dei rami del Gateway.

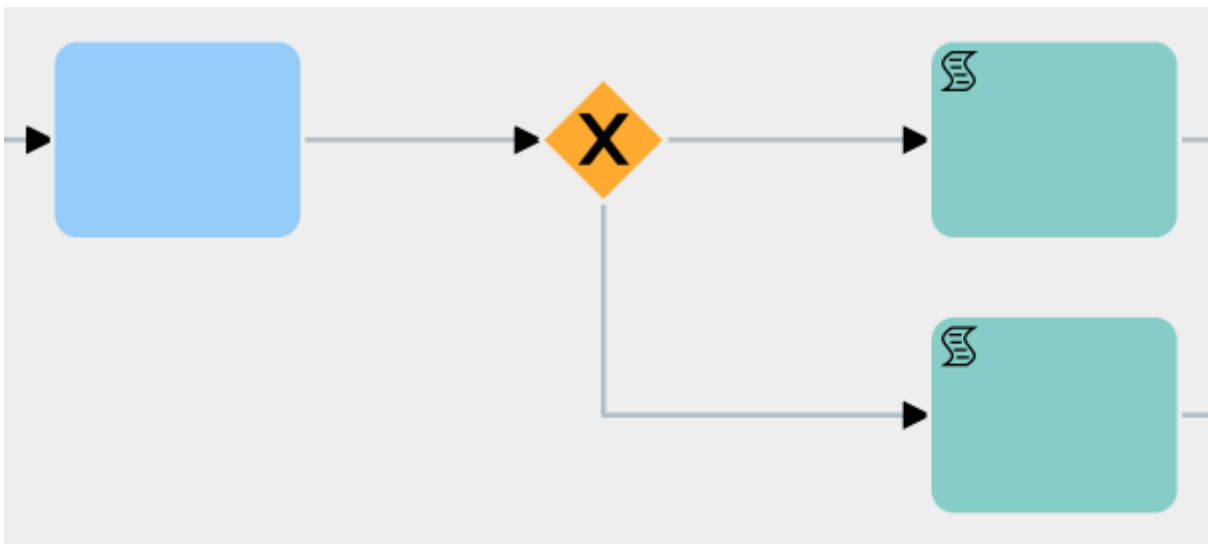


**Exclusive Gateway**

Per essere utilizzato, durante la modalità di modifica del diagramma si deve premere sulla task di controllo e poi successivamente selezionare il simbolo del rombo chiamato "Gateway".



E' riportato qui di seguito un esempio di Exclusive Gateway applicato.



Come tutte le altre simbologie può essere selezionata anche dal menù rapido presente a destra.

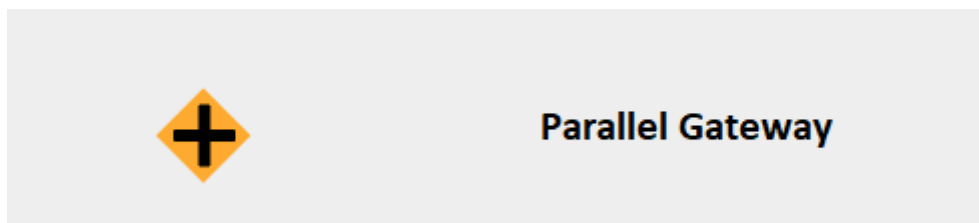
## Parallel Gateway

Svolge la stessa funzione dell' Exclusive Gateway con l'unica differenza che i rami vengono eseguiti tutti quanti in parallelo. Alla fine dei rami deve essere presente un' Exclusive Gateway che funga da Gateway di chiusura del parallelo. Prima del Gateway di chiusura devono essere configurate tante task di controllo quanti sono i rami coinvolti.

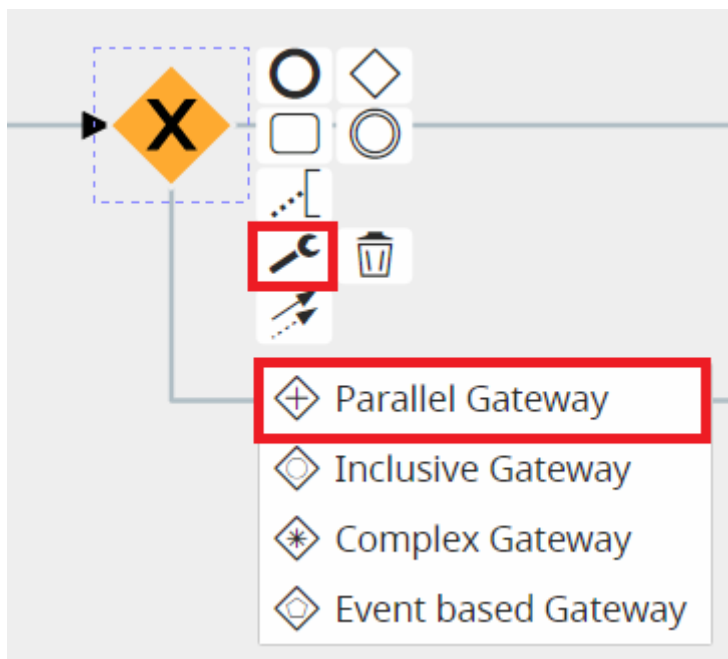
Questa tipologia di struttura permette di poter scegliere se proseguire con il flusso al completamento di alcuni rami specifici del Gateway oppure attendere il completamento di tutti i rami esistenti.

Nota bene:

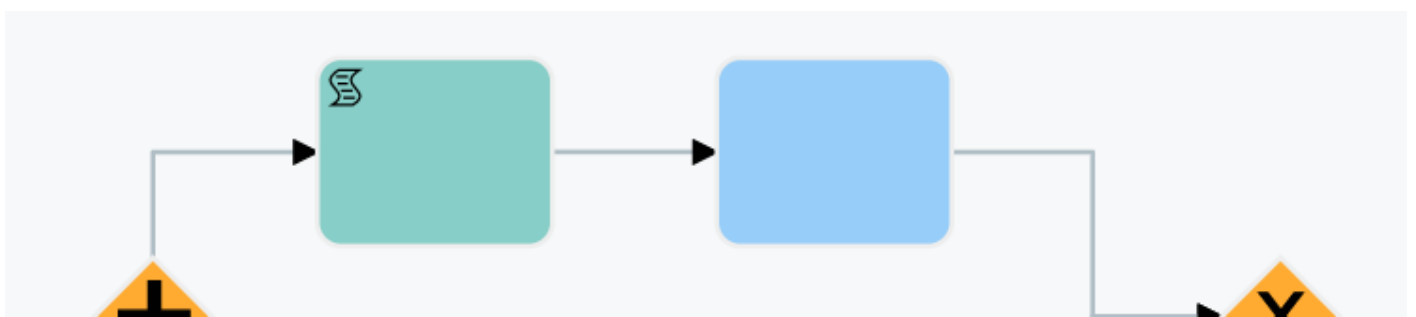
- non possono essere utilizzati dei Parallel Gateway all'interno di altri Parallel Gateway
- più Parallel Gateway non posso avere un Exclusive Gateway di chiusura condiviso.



Per essere utilizzato, durante la modalità di modifica del diagramma si deve premere sulla task e poi successivamente selezionare il simbolo del rombo chiamato "Gateway".

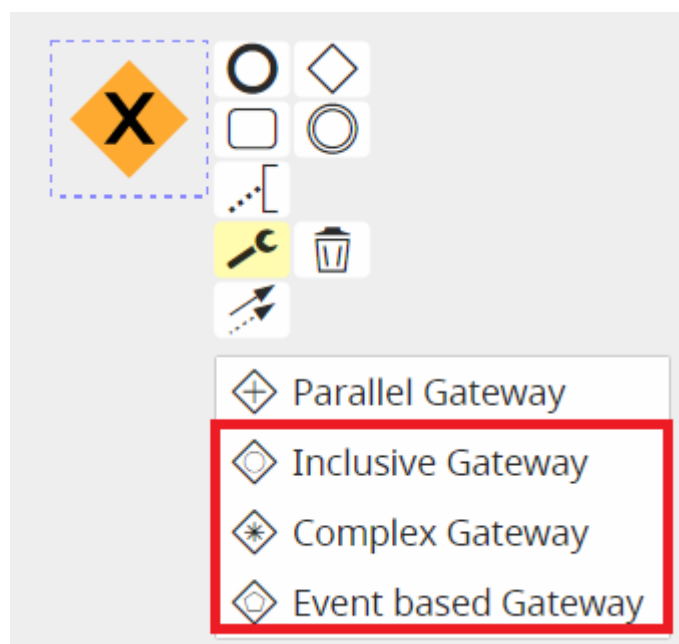


E' riportato qui di seguito un esempio di Parallel Gateway applicato.



Le tipologie di Gateway riportate di seguito non sono al momento implementate.

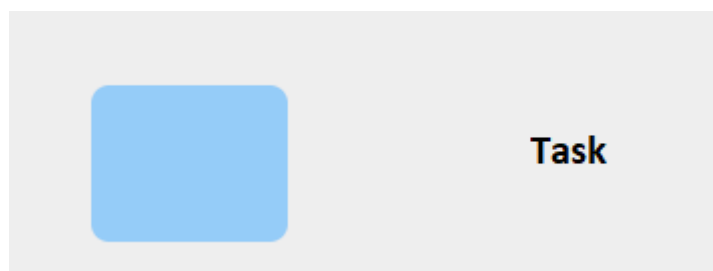
NOTA BENE: Dalla versione 24.08 sono state completamente rimosse.



# 2.5 Task e Action Task

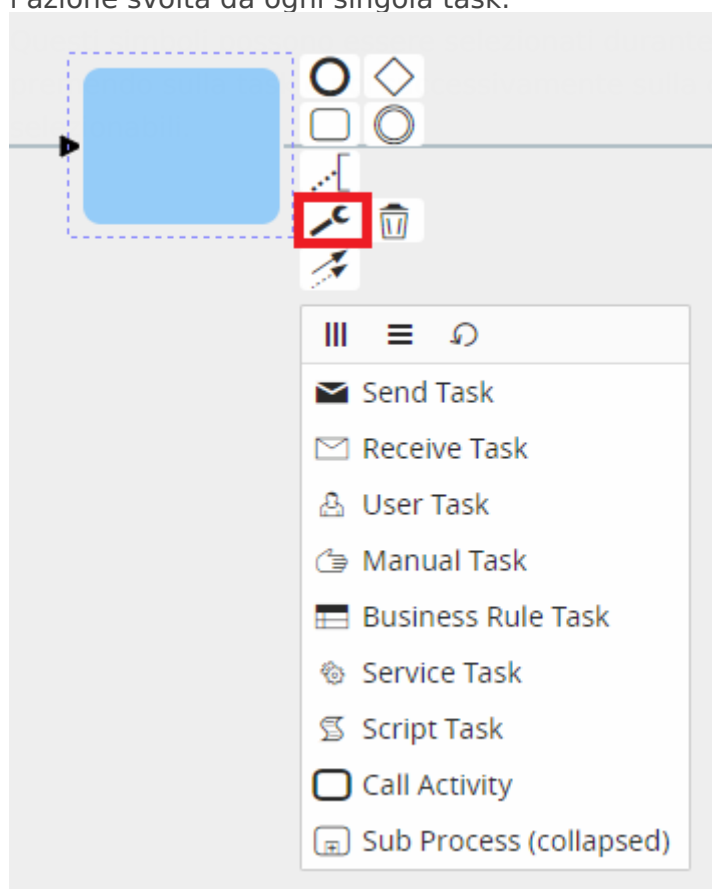
## TASK

Rappresenta l'elemento utilizzato per lo svolgimento di azioni di creazione e controllo all'interno del flusso di un processo.



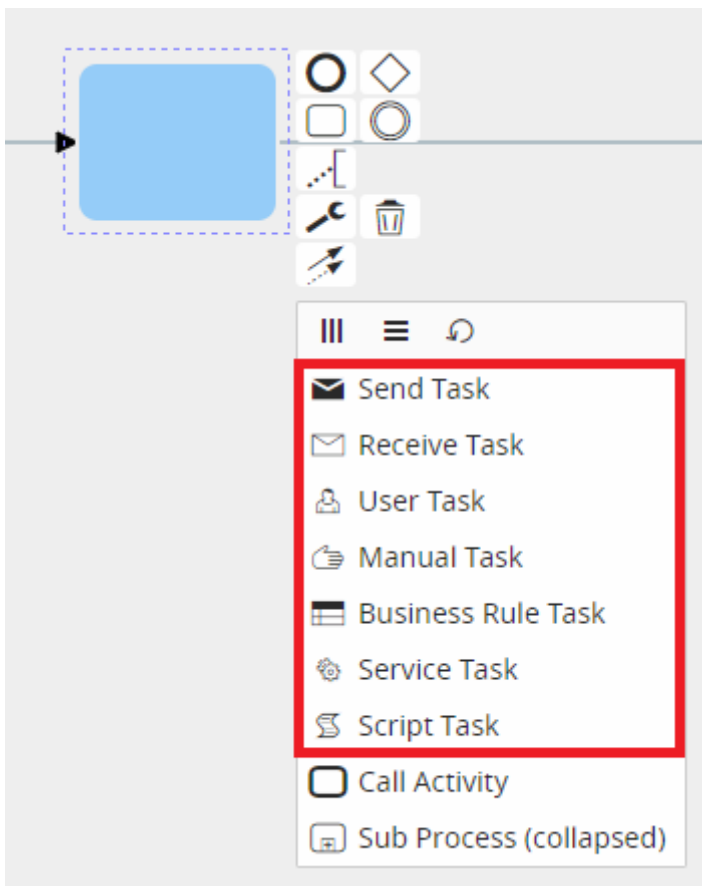
## ACTION TASK

Per definire la tipologia di task, Vtenext mette a disposizione dei simboli utilizzabili per indicare l'azione svolta da ogni singola task.



la modalità di modifica del diagramma  
chiave inglese che compare tra le varie opzioni

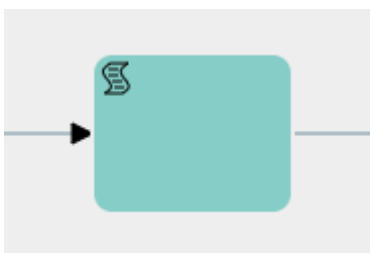




E' importante precisare che questi simboli non vanno a condizionare il comportamento delle singole task, in quanto il loro scopo è semplicemente quello di mostrare un riferimento visivo iniziale che possa facilitare l'interpretazione delle singole task. Quindi sarà a discrezione dell'utente selezionare il simbolo più opportuno all'azione svolta da ogni determinata task. Una volta selezionato, ogni simbolo verrà posizionato in alto a sinistra della task e sarà visibile durante la configurazione del processo.

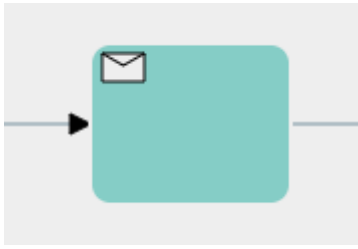
Qui di seguito un esempio per ogni tipologia selezionabile:

### Script Task



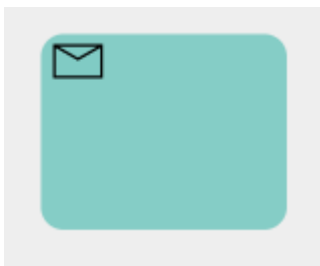
E' consigliabile utilizzarla per indicare la creazione e l'aggiornamento di task.

### **Send Task**



E' consigliabile utilizzarla per indicare l'invio di mail e notifiche.

### **Receive Task**



Non è presente un utilizzo particolare consigliato.

### **User Task**



E' consigliabile utilizzarla per indicare un'attività in carico all'utente.

### **Manual Task**



E' consigliabile utilizzarla per indicare un'attività in carico all'utente (process helper).

## Business Rule Task



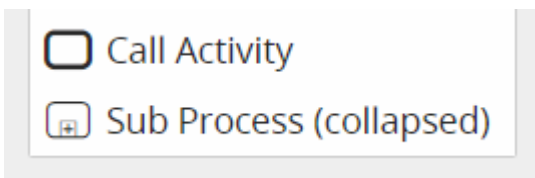
Non è presente un utilizzo particolare consigliato.

## Service Task



E' consigliabile utilizzarla per indicare il richiamo di Webservice esterni o SDK.

Gli unici due simboli che permettono invece di svolgere una determinata azione e che quindi condizionano il comportamento di una determinata task sono il "Call Activity" e il "Sub Process".



## Call Activity

Questo simbolo permette di svolgere un azione al momento non implementata.

NOTA BENE: Dalla versione 24.08 è stato completamente rimosso

## Sub Process (collapsed)

Questo simbolo permette di richiamare e utilizzare un sotto processo.



## 2.6 Connettori (connecting object)

### CONNETTORI (CONNECTIONG OBJECT)

Se in un processo gli elementi di flusso (eventi, attività o diramazioni) sono “ciò che avviene effettivamente”, essi devono essere logicamente collegati tra loro. A ciò servono i connettori.

1

#### **Connettore sequenziale (sequence flow):**

si disegna con una freccia piena ed è usato per indicare l'ordine logico-sequenziale tra attività o eventi di un processo.



2

#### **Flusso di messaggio (message flow):**

rappresentato da una linea tratteggiata con una freccia vuota, simboleggia il fatto che un messaggio viene scambiato tra due diverse attività o entità partecipanti al processo, una che trasmette e l'altra che riceve il messaggio.



3

#### **Associazione (association):**

indicata con una linea a puntini e una freccia a punta aperta, è usata per indicare un semplice legame tra dati, testi e altri oggetti.



I connettori devono sempre avere la direzione del flusso.