

j M面向图的程序设计学习 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/284/2021_2022_j_M_E9_9D_A2_E5_90_91_E5_c104_284539.htm 面向图的程序设计 Jbpm的流程设计语言是面向图的，下面介绍一些面向图程序设计的概念。

1. 图的结构

1) Node和transition首先，图的结构由node和transition组成。每个transition都是有向的，所以node可以有一个leaving transition或者arriving transition。每个node是可以看成一项任务，每个node都有execute方法。Node的子类必须重载这个方法为该类型的node实现特定的任务。

2) Execution在图结构中定义的execution模型和有限自动机还有uml状态图相似。一个execution（也可称为token，下面我们称其为令牌）具有对当前node的一个引用。Transition通过take方法可以将一个令牌(token)从源node传递到目标node。当一个令牌到达一个node的时候，这个node就被执行（通过execute方法）。Node的execute方法也可以经行繁殖。繁殖在这里的意思是一个node可以将到达的令牌通过该node中的一个transition传向下一个node。当一个node的execute方法没有传递令牌的时候，它就处于等待(wait)状态。同样的，当一个令牌在开始节点创建的时候，它就处于等待状态，等待一些事件(event)。令牌的一个事件可以触发令牌进行传递。如果事件是指向当前节点的一个leaving transition的话，那么令牌将沿着这个transition传递。令牌将不断的传递，知道遇到下个状态为wait的节点。

100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com