

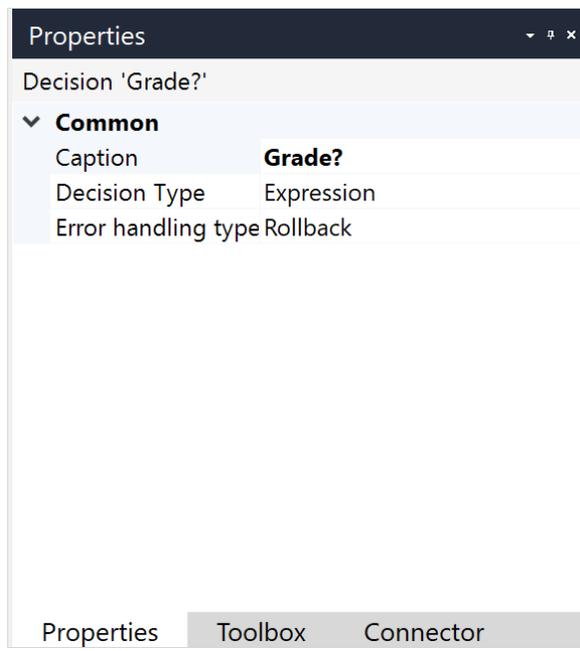
# 决策

## 1 简介

决策是根据条件做出选择并遵循（且仅遵循）一个传出序列流的元素。例如，需要使用决策为不同等级的客户显示不同的订单表单，或防止被锁定的客户下单。

## 2 属性

决策属性的示例如下图所示：



{{% image\_container width= “50%” %}}  
/image\_container %}}

Properties

Toolbox

Connector

{{%

决策属性窗格包含以下部分：

- 通用

### 2.1 通用

#### 2.1.1 说明文字

有关更多信息，请参见通用属性中的说明文字部分。

### 2.1.2 决策类型

**决策类型**定义使用表达式或规则来定义决策条件。下表描述了可能的决策类型：

选项	描述
表达式	表达式可用于根据逻辑创建或更改对象或变量。
规则	规则是一种特殊的微流，其结果可用于决策，而不是用于调用子微流并使用该子微流的返回变量。其理念是，复杂的决策可以合并成规则，并在不同的地方重复使用。

#### 2.1.2.1 表达式

如果**类型**属性设为**表达式**，则此处输入的表达式用于定义决策条件。有关表达式的更多信息，请参见[微流表达式](#)。

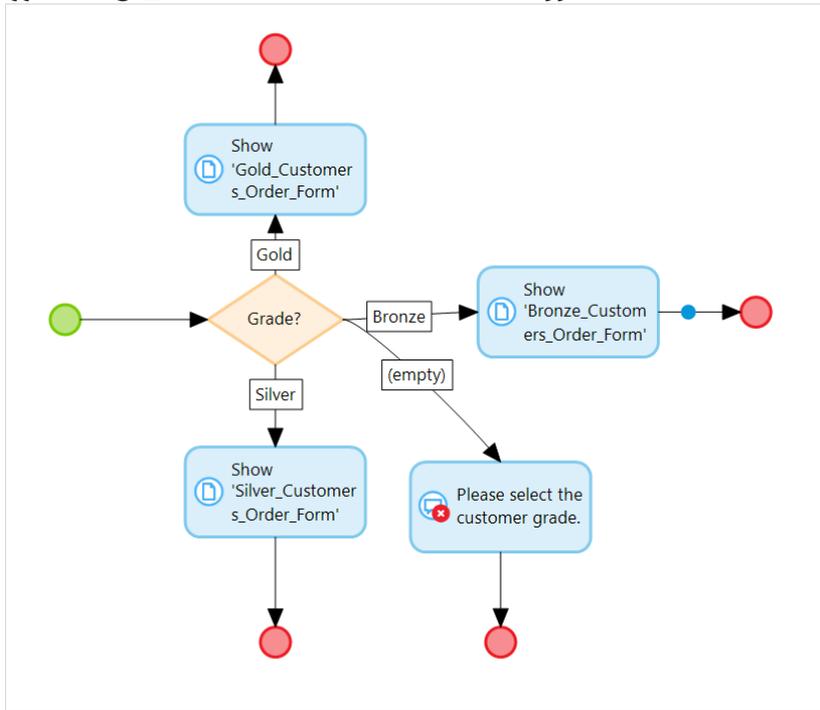
微流表达式应生成布尔值或枚举。

对于生成布尔值的表达式，可以有两种流：**true** 和 **false**。例如，如果要检查客户的电子邮件是否已经过验证，可使用生成布尔值的表达式。

可用于枚举类型的条件数取决于相应的枚举值。还有一个空条件可用于枚举：如果枚举参数或对象的属性未分配，则遵循带说明文字（空）的序列流。

如果要按客户等级打开不同的订单表单，可以使用决策。微流参数为 *客户*。根据客户的等级，遵循不同的序列流并打开不同的订单表单。如果最终用户需要选择客户等级但并未这样做，则遵循标记为（空）的流，并向最终用户显示一条错误消息。

{{% image\_container width= "400" %}}



{{% /image\_container %}}

由于要针对每个枚举值转到不同的方向，因此只需使用包含枚举的属性。因此，以上示例中的表达式为  $\$Customer/Grade$ 。

### 2.2.2.2 规则

如果**类型**属性设为**规则**，则可以选择**规则**来定义决策条件。可以将规则的结果用于决策，而不是用于调用子微流并使用该子微流的返回变量。

**规则**决定类型的属性如下所示：

- **规则** - 允许选择规则。
- **参数** - 对于规则的每个参数，需要使用**表达式**指定一个自变数。例如，一个确定客户是否应当获得某个特定状态的规则将有一个客户对象作为参数。

{{% image\_container width= "350" %}}

The screenshot shows the 'Properties' window for a decision object named 'Grade?'. The window is divided into two main sections: 'Common' and 'Rule'. The 'Common' section includes 'Caption' (Grade?), 'Decision Type' (Rule), and 'Error handling type' (Rollback). The 'Rule' section includes 'Rule' (Rule) and 'Parameters' (none). The 'Rule' and 'Parameters' rows are highlighted with a red border.

Decision 'Grade?'	
<b>Common</b>	
Caption	Grade?
Decision Type	Rule
Error handling type	Rollback
<b>Rule</b>	
Rule	Rule
Parameters	(none)

{{% /image\_container %}}

### 2.1.3 错误处理类型

有关详细信息，请参见通用属性中的错误处理类型部分。