

Requisiti per la rappresentazione grafica dei DialogMessage

Direttive per lo Standard prestazioni-CH (KLE)

Swissdec, 6002 Lucerna

www.swissdec.ch

Direttive per lo Standard prestazion-CH (KLE)
Requisiti per la parte Dialog

Le direttive per lo Standard prestazioni-CH (KLE) sono state elaborate in collaborazione con:

- Suva
- Associazione Svizzera d'Assicurazioni

Editore

Swissdec
Casella postale 4358
6002 Lucerna
www.swissdec.ch

Indice

1. Introduzione	6
2. Test e approvazione	6
3. Visualizzazione di DialogMessage standard e liberi	7
3.1 DialogMessages standard e liberi	7
3.2 Elementi di una Story DialogMessage	7
3.3 Sequenza di rappresentazione dei DialogMessages	10
3.4 Risposta come Reactor mediante un DialogMessage.....	11
3.4.1 Risposta a un DialogMessage contenente elementi Paragraph/Answer	11
3.4.2 Concatenazione di DialogMessages	12
4. DialogMessages standard	13
4.1 SimpleMessage «Comunicazione»	14
4.2 TaskWithDeadline «compito».....	16
4.1 TaskWithConfirmation «Richiesta con conferma».....	17
4.1 ContactPerson «Richiesta persona di contatto»	18
4.2 WorkplaceDescription «Descrizione del posto di lavoro».....	19
5. Allegato	21
5.1 Riferimenti	21

Indice delle figure

Figura 1: Struttura dello schema XML di un DialogMessage.....	7
Figura 2: Procedura per la visualizzazione di un DialogMessage (diagramma delle attività)	10
Figura 3: Elemento Paragraph/Answer/DateTime, corrispondente a altri elementi Answer/<Type>	11
Figura 4: Struttura dell'elemento DialogMessage/Previous	12
Figura 5: Concatenazione di DialogMessages	12
Figura 6: Esempio di visualizzazione del DialogMessage «Comunicazione» nella GUI dell'Actor	14
Figura 7: Esempio di visualizzazione del DialogMessage «Comunicazione» nella GUI del Reactor.....	14
Figura 8: Esempio dell'istanza XML «Comunicazione» analogamente a (REFBSPDIA-IDCH, 2018) \[* MERGEFORMAT 1_SimpleMessageActor.xml.....	15
Figura 9: Esempio di visualizzazione del DialogMessage «compito» nella GUI del Reactor.....	16
Figura 10: esempio di visualizzazione nella GUI del Reactor del DialogMessage «Richiesta con conferma»	17
Figura 11: Esempio di visualizzazione nella GUI del Reactor del DialogMessage «Richiesta con conferma»	18
Figura 12 - Esempio della struttura dell'istanza XML del Reactor del DialogMessage standard «Richiesta persona di contatto».....	18
Figura 13: Esempio di visualizzazione della GUI sul lato Reactor del DialogMessage «Descrizione del posto di lavoro» parte 1.....	20
Figura 14: Esempio di visualizzazione della GUI sul lato Reactor del DialogMessage «Descrizione del posto di lavoro» parte 2.....	20

Indice delle figure

Tabella 1: Vincoli espressi dai requisiti.....	5
Tabella 2- Requisiti per l'implementazione dei messaggi di dialogo.....	6
Tabella 3: Rappresentazione di differenti tipi di dati del DialogMessage.....	9
Tabella 4: StandardDialogID dei DialogMessage	13

Panoramica delle modifiche

Direttive per la trasmissione dei dati di eventi - Requisiti per la rappresentazione grafica dei dialoghi, versione Standard prestazioni 1.0, edizione 2017mmdd vom dd.mm.yyyy.

Capitolo **3.3 Modifica**

Versione 1 dei requisiti Dialog

Convenzioni valide in questo documento

In questo documento sono usati i seguenti caratteri tipografici:

Text	Documentazione
Text	Codice
<Testo>	Elemento XML
(TEXT)	Riferimento a un altro documento

Il carattere più o meno vincolante di ciascun requisito è espresso nel modo seguente:

Natura del vincolo	Forma di espressione
Obbligo	<i>deve, non può, obbligatorio</i>
Auspicio	<i>dovrebbe</i>
Intenzione, proposito	<i>sarà</i>
Proposta	<i>può, potrebbe, facoltativo</i>

Tabella 1: Vincoli espressi dai requisiti

Avvertenza:

Ai fini della comprensione concettuale dell'argomento, spesso sono sufficienti rappresentazioni schematiche anche non aggiornate; sono pertanto da considerarsi **vincolanti** esclusivamente i ¹ **file XML** ufficiali.

Definizioni terminologiche particolari sono contenute nel glossario di (RL-IDCH, 2017).

¹ www.swissdec.ch

1. Introduzione

Questo documento descrive i requisiti per la rappresentazione grafica (o, se si preferisce, visualizzazione) e l'elaborazione degli Story DialogMessage usati nello Standard prestazioni CH.

Gli Story DialogMessage sono gli elementi utilizzati dai partecipanti allo Standard prestazioni per comunicare fra loro, un po' come se utilizzassero un'applicazione Messenger. In sostanza vengono scambiati messaggi «schema-valid» tra, ad esempio, impresa e assicuratore.

I messaggi di dialogo standard (standard DialogMessages) sono strutturati in modo specifico, con degli identificativi (ID); i messaggi di dialogo liberi (free DialogMessages) possono invece essere composti usando liberamente gli elementi dello schema del messaggio di dialogo.

I DialogMessage liberi aumentano la flessibilità dello Standard prestazioni Swissdec, poiché consentono l'introduzione di nuove strutture di domanda e risposta fra i partecipanti senza dover attendere il rilascio di nuove versioni dello Standard Swissdec. I DialogMessage liberi che si confermano essere di utilità generale potranno essere definiti come nuovi DialogMessage standard in una nuova versione di questo documento.

Si precisa in questa sede che gli obiettivi e i requisiti basilari dello Story DialogMessage sono descritti nel capitolo 5 delle direttive dello Standard prestazioni (RL-IDCH, 2017), di cui questo documento costituisce un'appendice. Senza una conoscenza degli obiettivi e dei requisiti degli Story DialogMessage esposti nelle direttive (RL-IDCH, 2017), la comprensione degli Story DialogMessage risulterà incompleta.

Questo documento contiene i requisiti procedurali di carattere generale da seguire per la rappresentazione grafica (visualizzazione) dei DialogMessage, nonché i requisiti per la visualizzazione dei messaggi di dialogo standard predefiniti.

2. Test e approvazione

La corretta modalità di visualizzazione degli Story DialogMessage viene verificata da Swissdec.

Il DialogMessage standard «Comunicazione» **deve** essere implementato in modo completo sia sul lato del trasmittente (Transmitter), sia sul lato del destinatario finale (Endreceiver).

Tutti gli altri DialogMessage standard specificati in questo documento **devono** parimenti essere implementati. Nello specifico fanno stato la tabella qui di seguito e il capitolo 4 «Standard DialogMessages». Per quanto concerne i ruoli Actor e Reactor si rimanda a (RL-IDCH, 2017).

Sul lato del Transmitter, ad eccezione del messaggio «Comunicazione», **non dovrebbero**, per il momento, essere redatti DialogMessages standard o liberi.

Sia sul lato del Transmitter, sia sul lato dell'Endreceiver, **deve** essere implementato un renderer generico che **deve** essere in grado di mostrare tutti i messaggi di dialogo, liberi e standard, e rispondervi.

Al posto del renderer generico, per i DialogMessage standard **possono** essere implementati anche renderer specifici.

ER [D] = Endreceiver con ambito di digitalizzazione DialogMessage.

	Transmitter come Actor	Transmitter come Reactor		ER [D] come Actor	ER [D] come Reactor	
	creare	mostrare	rispondere se elemento «Answer»	creare	mostrare	rispondere se elemento «Answer»
DialogMessage standard «Comunicazione»	obbl.	obbl.		obbl.	obbl.	
Altri DialogMessages standard	Non previsti	obbl.	obbl.	facolt.	obbl.	obbl.
DialogMessages liberi	Non previsto	obbl.	obbl.	facolt.	obbl.	obbl.

Tabella 2- Requisiti per l'implementazione dei messaggi di dialogo

3. Visualizzazione di DialogMessage standard e liberi

3.1 DialogMessages standard e liberi

I DialogMessage consentono lo scambio di comunicazioni nelle varianti standard e libera. L'indicazione Standard-DialogMessage si riferisce ai messaggi di dialogo standard specificati in questo documento.

I DialogMessage standard sono visualizzati per mezzo di renderer generici oppure specifici. I DialogMessage liberi sono visualizzati solamente per il tramite di renderer generici. Il renderer generico assume pertanto un'importanza centrale.

3.2 Elementi di una Story DialogMessage

Gli elementi (struttura dati) che costituiscono un DialogMessage sono descritti nel rispettivo schema dello Standard prestazioni (XSD-IDCH, 2017) e nelle direttive (RL-IDCH, 2017).

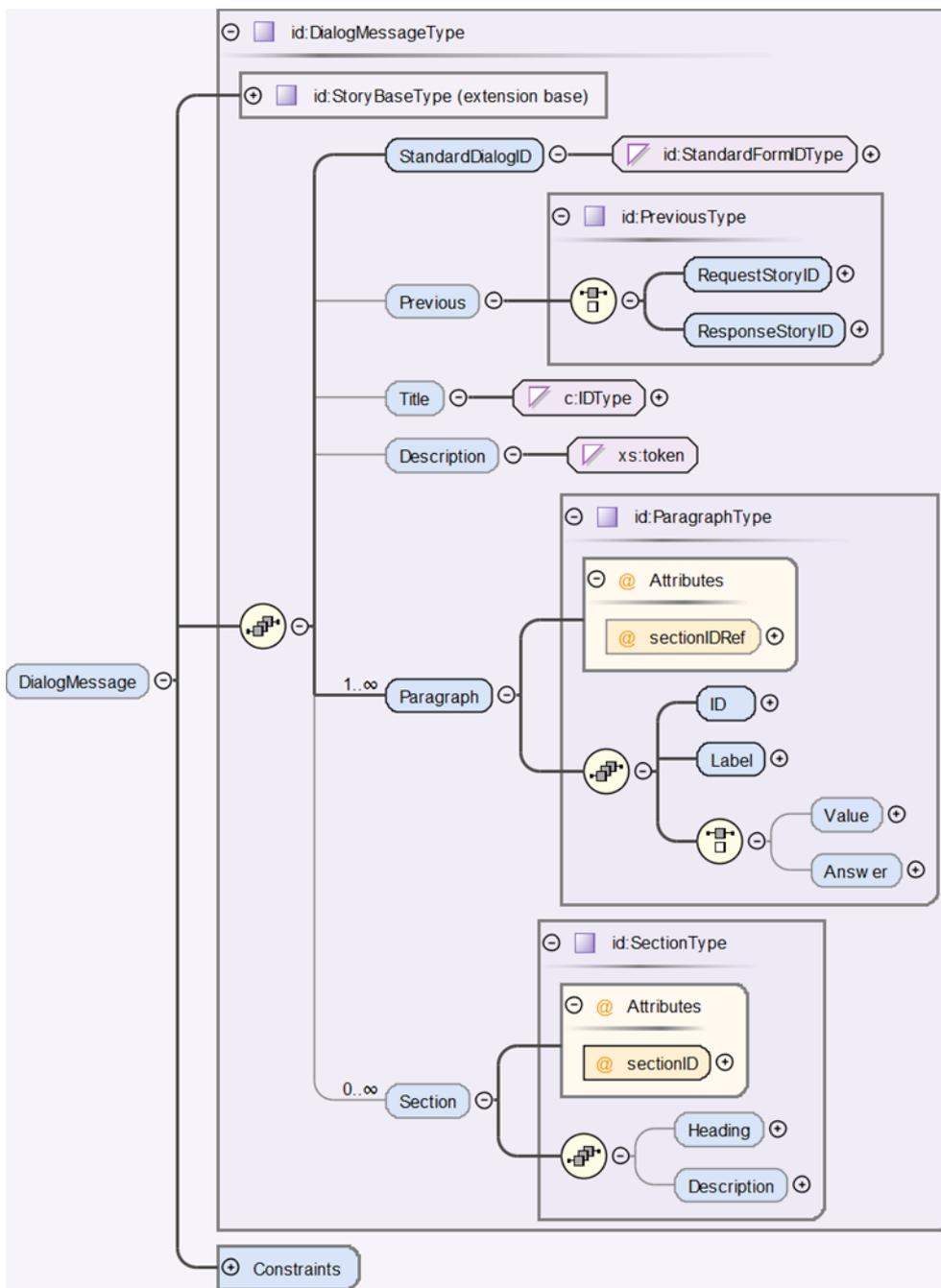


Figura 1: Struttura dello schema XML di un DialogMessage

La rappresentazione grafica delle GUI dei singoli elementi corrisponde approssimativamente a quella di un formulario, ad esempio in linguaggio HTML o di programmazione. La visualizzazione può avvenire in forma di testo semplice oppure utilizzando tipici elementi GUI quali caselle di controllo, menù a discesa (dropdown) o calendari.

L'elemento «Paragraph/Label» è utilizzato sia come Label (etichetta), sia come testo a sé stante.

Nota bene: I valori di Paragraph/Answer possono avere un valore di default predefinito che devono in ogni caso essere visualizzati.

Elemento / Attributo	Modificabile	Visualizzazione	Osservazioni
Creation	no	facoltativa	Data e ora di creazione del DialogMessage
StoryID	no	facoltativa	StoryID del DialogMessage
StandardDialogID	no	facoltativa	Identificativo di un DialogMessage standard o «notStandard»
Previous	no	facoltativa	RequestStoryID o ResponseStoryID del DialogMessage precedente, a dipendenza del fatto se il DialogMessage era contenuto in una Request o in una Response.
Title	no	obbligatoria	Parte facoltativa del DialogMessage. Deve essere visualizzata se disponibile.
Description	no	obbligatoria	Descrizione facoltativa del DialogMessage. Deve essere visualizzata se disponibile, p.es come tooltip
Section/sectionID	no	facoltativa	
Section/Heading	no	obbligatoria	
Section/Description	no	obbligatoria	
Paragraph	no	obbligatoria	Paragrafo con contenuto
Paragraph/SectionIDRef	no	facoltativa	Attributo che indica l'appartenenza di un paragrafo a una sezione
Paragraph/ID	no	facoltativa	
Paragraph/Label	no	obbligatoria	Testo contenuto in un paragrafo, Label (etichetta) per Value o Answer
Paragraph/Value/String	no	obbligatoria	
Paragraph/Value/Integer	no	obbligatoria	
Paragraph/Value/Double	no	obbligatoria	
Paragraph/Value/Boolean	no	obbligatoria	I gruppi booleani non permettono selezioni esclusive.
Paragraph/Value/Date	no	obbligatoria	
Paragraph/Value/DateTime	no	obbligatoria	
Paragraph/Value/YesNoUnknown	no	obbligatoria	
Answer/<Type>/Default: può essere definita dall'Actor ma non può essere modificata del Reactor			
Paragraph/Answer/String/Default	no	obbligatoria	
Paragraph/Answer/ String/Value	obbligatoria	obbligatoria	
Paragraph/Answer/Integer/Default	no	obbligatoria	
Paragraph/Answer/Integer/Value	obbligatoria	obbligatoria	
Paragraph/Answer/Double/Default	no	obbligatoria	
Paragraph/Answer/Double/Value	obbligatoria	obbligatoria	
Paragraph/Answer/Boolean/Default	no	obbligatoria	I gruppi booleani non permettono selezioni esclusive.
Paragraph/Answer/Boolean/Value	obbligatoria	obbligatoria	I gruppi booleani non permettono selezioni esclusive.
Paragraph/Answer/Date/Default	no	obbligatoria	p.es. calendario con campo testo
Paragraph/Answer/Date/Value	obbligatoria	obbligatoria	p.es. calendario con campo testo
Paragraph/Answer/DateTime/Default	no	obbligatoria	p.es. calendario con campo testo
Paragraph/Answer/DateTime/Value	obbligatoria	obbligatoria	p.es. calendario con campo testo
Paragraph/Answer/YesNoUnknown/Default	no	obbligatoria	p.es. DropDown
Paragraph/Answer/YesNoUnknown/Value	obbligatoria	obbligatoria	p.es. DropDown

Elemento / Attributo	Modificabile	Visualizzazione	Osservazioni
Paragraph/Answer/Problem	(obbligatoria)	(obbligatoria)	Non può ancora essere impiegato. In futuro potrà essere impiegato solo se specificato come nuovo DialogMessage in una nuova versione di questo documento.

Tabella 3: Rappresentazione di differenti tipi di dati del DialogMessage

3.3 Sequenza di rappresentazione dei DialogMessages

Il diagramma di flusso seguente descrive la procedura generica da seguire a partire dal momento della ricezione di una Response o di una Request contenenti dei DialogMessage. La risposta a un DialogMessage, se necessaria, avviene in un momento successivo, durante un nuovo ciclo di Request-Response.

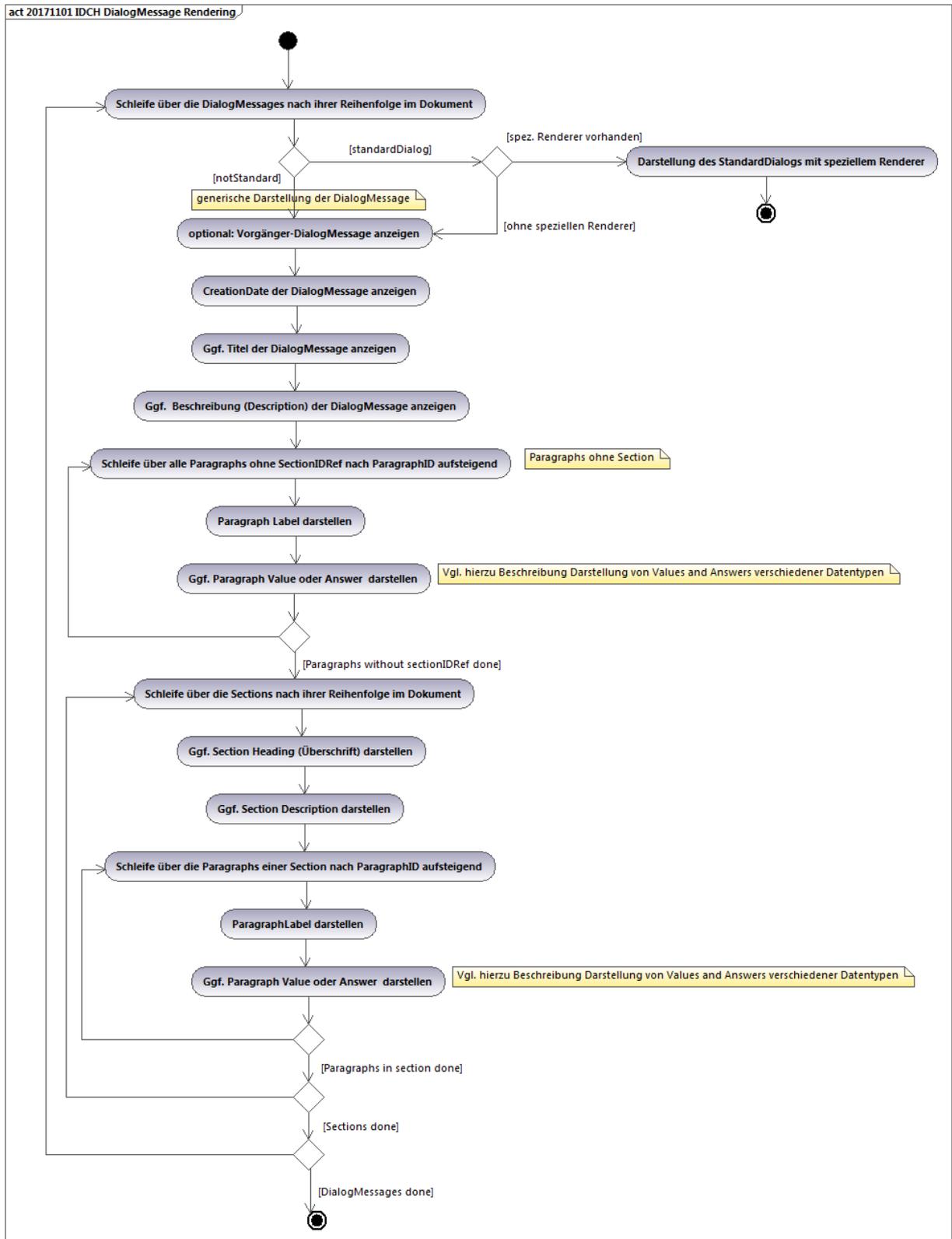


Figura 2: Procedura per la visualizzazione di un DialogMessage (diagramma delle attività)

3.4 Risposta come Reactor mediante un DialogMessage

In caso di risposta del Reactor a un DialogMessage, si distinguono i casi seguenti.

1. La DialogMessage Story ricevuta contiene elementi «Paragraph/Answer». Il DialogMessage **deve** essere visualizzato e **deve** essere data una risposta con la medesima struttura. La risposta sarà probabilmente inviata in un ciclo di Request-Response successivo.
2. Ricezione di una DialogMessage Story senza elementi «Paragraph/Answer». Il DialogMessage **deve** essere visualizzato. Al DialogMessage non deve essere data risposta. Non deve essere copiata alcuna struttura dati.
3. Ricezione di un DialogMessage che si riferisce a una qualsivoglia precedente Story (p.es. AccidentDescription, Agreement, DialogMessage). Il riferimento viene creato mediante l'elemento «Previous» (vedi concatenazione). L'Actor non deve copiare alcuna struttura dati.

3.4.1 Risposta a un DialogMessage contenente elementi Paragraph/Answer

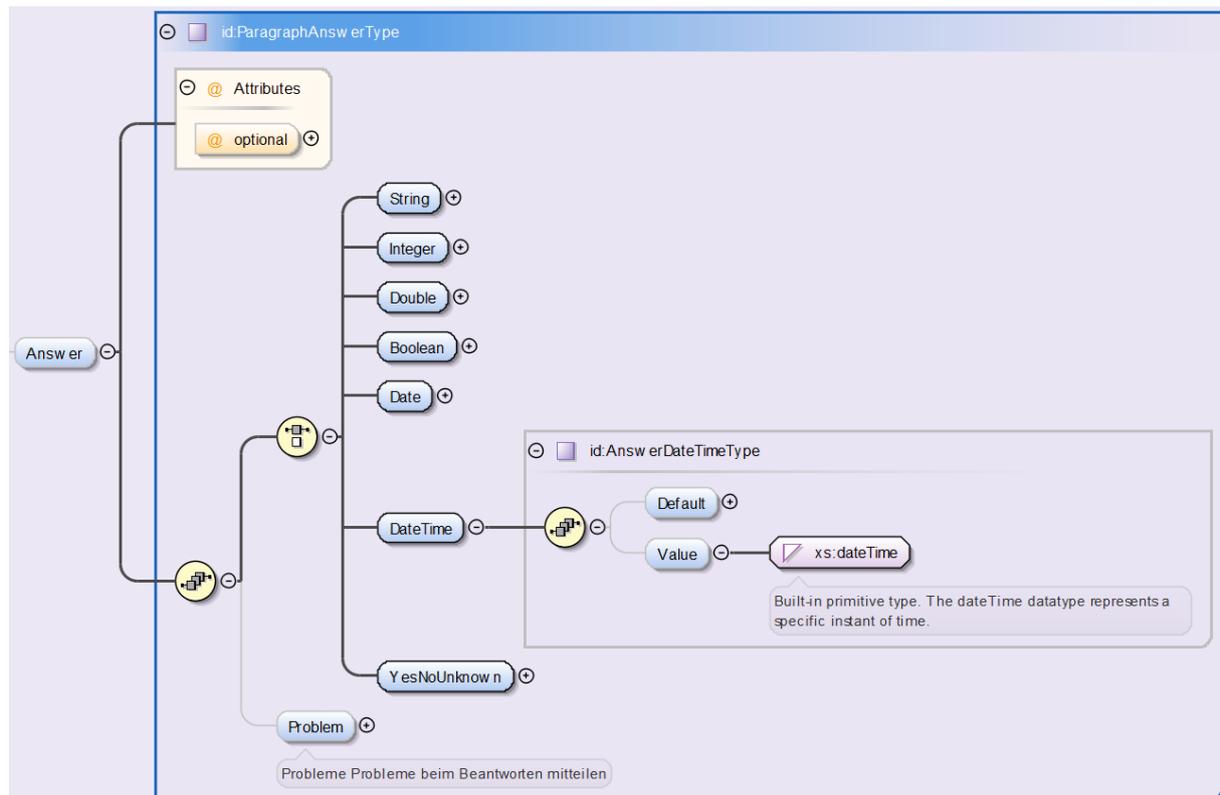


Figura 3: Elemento Paragraph/Answer/DateTime, corrispondente a altri elementi Answer/<Type>

- La risposta a un DialogMessage contenente elementi «Paragraph/Answer» è a sua volta un DialogMessage contenente elementi «Paragraph/Answer». La risposta probabilmente giungerà in un ciclo di Request-Response successivo.
- Nel DialogMessage di risposta **deve** essere impiegato l'elemento «Previous» (vedi capitolo 3.4.2 «Verkettung von DialogMessages»), di modo che sia l'Actor, sia il Reactor possano capire a quale DialogMessage-Story si riferisce la risposta.
Nel Transmitter viene sempre utilizzato l'elemento «Previous/ResponseStoryID», perché il DialogMessage di richiesta pervenuto all'Endreceiver era sempre contenuto in una SynchronicIncidentResponse.
Per l'Endreceiver viene sempre utilizzato l'elemento «Previous/RequestStoryID», perché il DialogMessage di richiesta proveniente dal Transmitter era sempre contenuto in una SynchronicIncidentRequest.
- Viene mostrato l'intero DialogMessage, con gli elementi «Paragraph/Answer» che contiene, ad eccezione degli elementi «Creation», «StoryID» e «Previous».
- Per la risposta, i valori modificati dal partecipante al dialogo, oppure, in assenza di questi ultimi, i valori di default, **devono** sempre essere riportati negli elementi Paragraph/Answer/<Type>/Value, e non negli elementi «Paragraph/Answer/<Type>/Default». Ciò avviene sostituendo <Type> con i rispettivi valori trasmessi. p.es. «Paragraph/Answer/Boolean/Value».

- Gli elementi «Answer», la cui compilazione è facoltativa, sono contrassegnati con l'attributo «optional». **Devono** essere inseriti nella risposta ciascuno degli altri elementi «Paragraph/Answer/<Type>/Value». Ciò significa che tutti i valori richiesti per il tramite degli elementi «Paragraph/Answer» sprovvisti dell'attributo «optional» sono obbligatori, anche se in base allo schema XML possono essere rispediti vuoti.

3.4.2 Concatenazione di DialogMessages

I vari DialogMessage **possono** essere concatenati. Se il DialogMessage di richiesta contiene elementi «Answer», il DialogMessage di risposta **deve** essere concatenato con il DialogMessage di richiesta per il tramite dell'elemento «Previous». Ciò consente di visualizzare un'intera catena di DialogMessages. Ciò rende più comprensibili all'utente, perché consultabili nel loro contesto e in sequenza, i singoli DialogMessage.

La concatenazione è pilotata mediante l'elemento «DialogMessage/Previous».

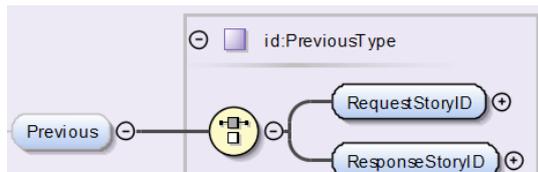


Figura 4: Struttura dell'elemento DialogMessage/Previous

1. Come passo iniziale, un Actor (attore) avvia un dialogo e **può** inserire facoltativamente nell'elemento «Previous» il collegamento a una StoryID esistente, discriminando fra una qualsiasi delle ResponseStoryID o RequestStoryID esistenti.
2. Nel rispondere a un DialogMessage di un Actor, il Reactor **deve** sempre impostare l'elemento «Previous»: questo sarà la StoryID del DialogMessage dell'Actor ricevuta in precedenza.

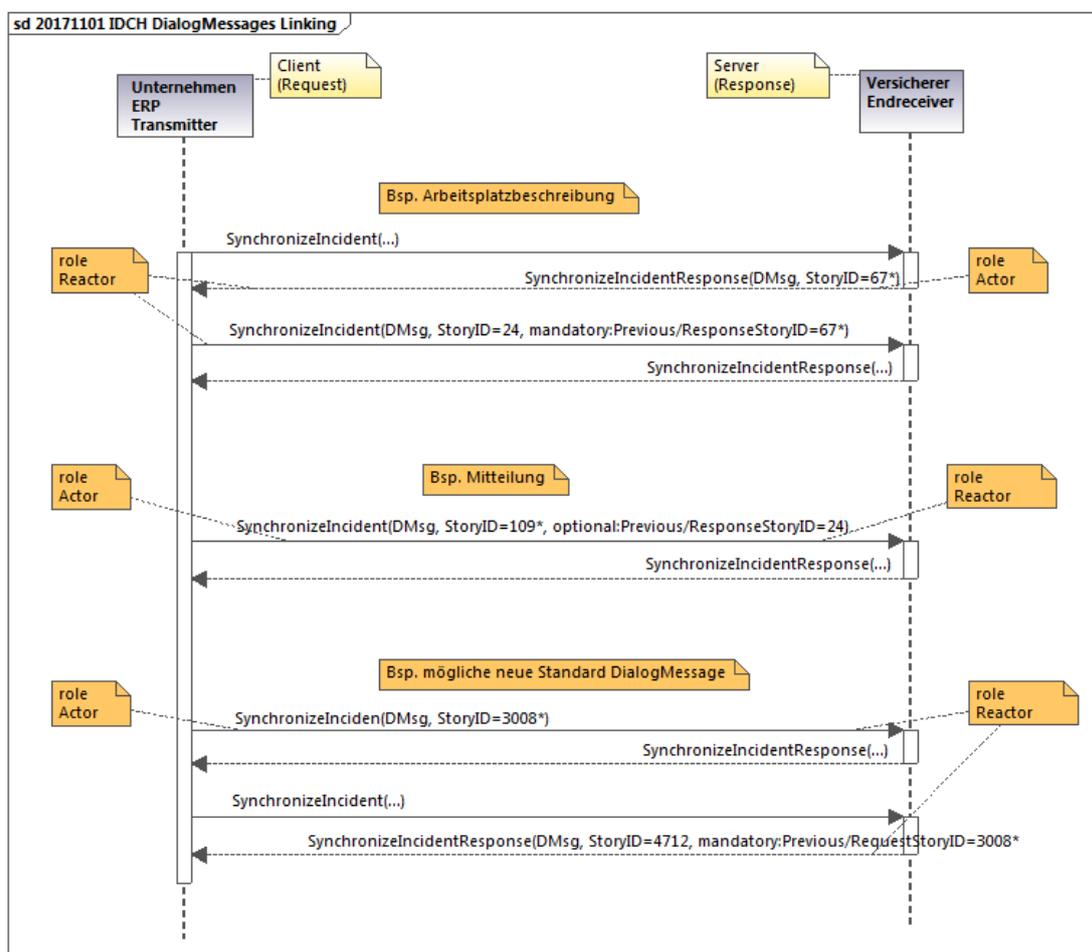


Figura 5: Concatenazione di DialogMessages

4. DialogMessages standard

I seguenti DialogMessages sono standardizzati e **devono** poter essere creati e visualizzati conformemente a Tabelle 2 Anforderungen zur Umsetzung von DialogMessages. La strutture definite **devono** essere rispettate.

Un DialogMessage **deve** impostare la StandardDialogID del suo stesso tipo nel documento d'istanza (v. tabella seguente).

DialogMessage	StandardDialogID
SimpleMessage	0000.0001.0001-001
TaskWithDeadline	0000.0001.0002-001
TaskWithConfirmation	0000.0001.0003-001
ContactPerson	0000.0001.0004-001
WorkplaceDescription	0000.0001.0005-001
DialogMessage liberi	notStandard

Tabella 4: StandardDialogID dei DialogMessage

Le ultime tre cifre rappresentano la Minor-Version degli StandardDialogMessage specificati in questo documento. Se un DialogMessage specifico viene modificato, la sua Minor-Version viene incrementata.

Per tutti i DialogMessage standard sono disponibili esempi in forma di documenti d'istanza (REFBSPDIA-IDCH, 2018) * MERGEFORMAT .

Affinché visualizzazione e analisi dei DialogMessage standard possano essere analizzati (parsed) in modo sicuro, alcune ID sono predefinite e fisse. Le seguenti ID *devono* corrispondere ai valori definiti nei documenti di riferimento dei DialogMessage standard (REFBSPDIA-IDCH, 2018) * MERGEFORMAT:

- Tutte le sectionID **devono** essere impostate come nei documenti di riferimento dei DialogMessage standard, compresi i caratteri minuscoli e maiuscoli e l'hash-tag, p.es. <Section sectionID=«#ContactPerson»>
- Tutti i Paragraph ID dei paragrafi che contengono una sectionIDRef , **devono** avere la stessa ID dei documenti di riferimento dei DialogMessage standard, p.es., il nome della persona di contatto deve sempre avere la ID=400
<Paragraph sectionIDRef=«#ContactPerson»>
<ID>400</ID>
<Label>Name</Label>
.....
- I DialogMessages standard TaskWithDeadline, TaskWithConfirmation e ContactPerson, hanno una scadenza entro la quale deve essere data una risposta. Il paragrafo (Paragraph) che reca la scadenza **deve** sempre avere ID = 300.
- Tutti gli elementi Paragraph/ID **devono** essere univoci all'interno dell'elemento «DialogMessage».

4.1 SimpleMessage «Comunicazione»

Il rispettivo documento d'istanza di riferimento è «1_SimpleMessageActor.xml» in (REFBSPDIA-IDCH, 2018) * MERGEFORMAT

La comunicazione è un messaggio semplice di un Actor a un Reactor e non esige risposta.

L'elemento «DialogMessage/Title» **può** essere presente e contiene l'«oggetto» o il «soggetto» del compito, analogamente a una e-mail.

Una comunicazione **non può** contenere elementi Description e/o Section.

I rimanenti elementi Paragraph contengono solo elementi «ID» e «Label» e **non possono** contenere altri elementi.

Può esserci un elemento Previous con la StoryID di una Story precedente.

Ad eccezione della linea dell'oggetto (elemento «Title»), tutti i testi **devono** essere contenuti negli elementi «Paragraph/Label».

Tutti gli elementi Paragraph/ID **devono** essere univoci all'interno dell'elemento «DialogMessage».

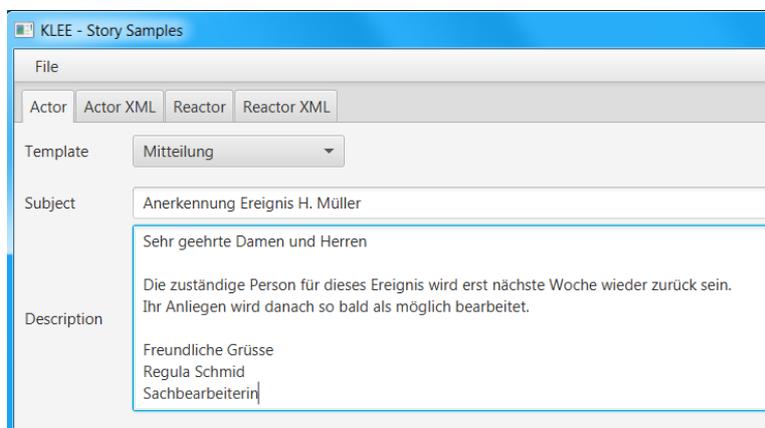


Figura 6: Esempio di visualizzazione del DialogMessage «Comunicazione» nella GUI dell'Actor

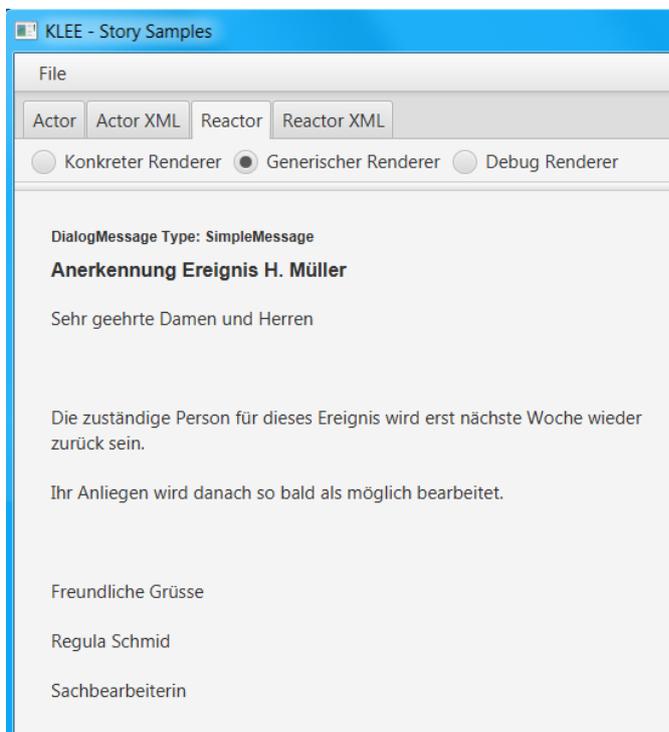


Figura 7: Esempio di visualizzazione del DialogMessage «Comunicazione» nella GUI dell'Reactor

```
<DialogMessage>
  <Creation>2018-02-02T12:28:49.146+01:00</Creation>
  <StoryID>11151757092</StoryID>
  <StandardDialogID>0000.0001.0001-001</StandardDialogID>
  <Title>Anerkennung Ereignis H. Müller</Title>
  <Paragraph>
    <ID>100</ID>
    <Label>Sehr geehrte Damen und Herren</Label>
  </Paragraph>
  <Paragraph>
    <ID>101</ID>
    <Label> </Label>
  </Paragraph>
  <Paragraph>
    <ID>102</ID>
    <Label>Die zuständige Person für dieses Ereignis wird erst nächste Woche wieder zurück sein.</Label>
  </Paragraph>
  <Paragraph>
    <ID>103</ID>
    <Label>Ihr Anliegen wird danach so bald als möglich bearbeitet.</Label>
  </Paragraph>
  <Paragraph>
    <ID>104</ID>
    <Label> </Label>
  </Paragraph>
  <Paragraph>
    <ID>105</ID>
    <Label>Freundliche Grüsse</Label>
  </Paragraph>
  <Paragraph>
    <ID>106</ID>
    <Label>Regula Schmid</Label>
  </Paragraph>
  <Paragraph>
    <ID>107</ID>
    <Label>Sachbearbeiterin</Label>
  </Paragraph>
</DialogMessage>
```

Figura 9: Esempio dell'istanza XML «Comunicazione» analogamente a (REFBSPDIA-IDCH, 2018) * MERGEFORMAT
1_SimpleMessageActor.xml

4.2 TaskWithDeadline «compito»

Il rispettivo documento d'istanza di riferimento è «2_TaskWithDeadlineActor.xml» in (REFBSPDIA-IDCH, 2018) * MERGEFORMAT

Nel caso del compito, si tratta della richiesta di un Actor a un Reactor contenente il termine per l'evasione del compito stesso. Non richiede risposta.

L'elemento «DialogMessage/Title» **può** essere presente e contiene l'«oggetto» o il «soggetto» del compito, analogamente a una e-mail.

Un compito **non può** contenere elementi Description e/o Section.

Un compito **deve** contenere, in un elemento Paragraph/Answer/Date/Value, un solo paragrafo con ID 300 e la scadenza.

I rimanenti elementi Paragraph contengono solo elementi «ID» e «Label» e **non devono** contenere altri elementi.

Può esservi un elemento Previous con la StoryID di una Story precedente.

Ad eccezione della linea dell'oggetto (elemento «Title»), tutti i testi **devono** essere contenuti negli elementi «Paragraph/Label».

Gli elementi Paragraph/ID **devono** essere univoci all'interno dell'elemento «DialogMessage».

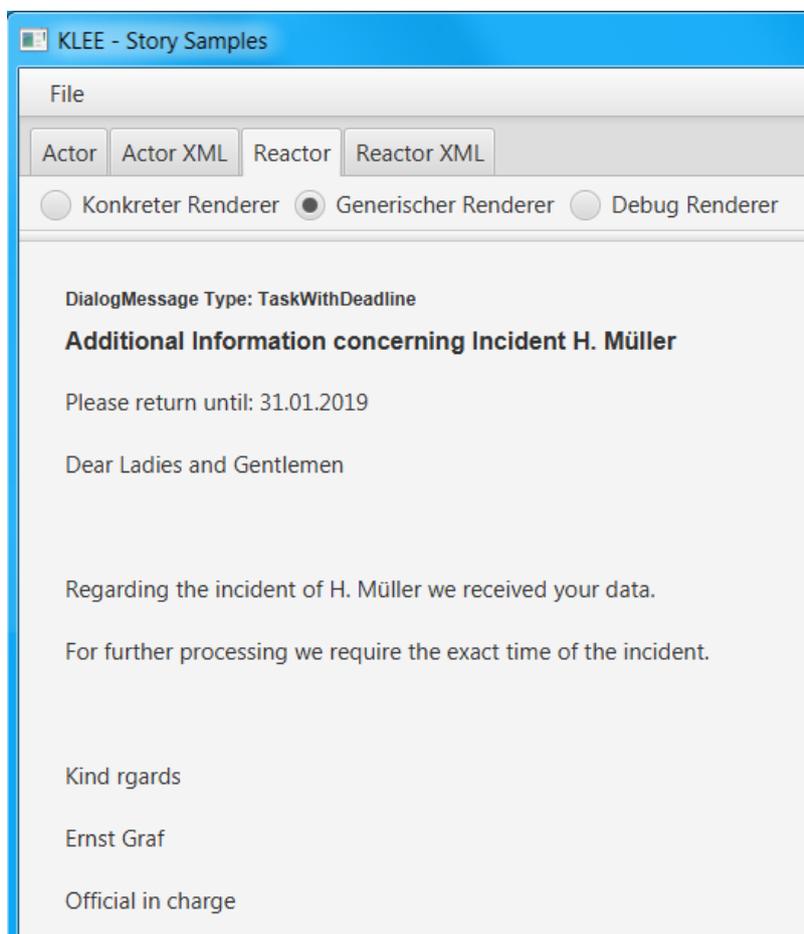


Figura 10: Esempio di visualizzazione del DialogMessage «compito» nella GUI del Reactor

4.1 TaskWithConfirmation «Richiesta con conferma»

I rispettivi documenti d'istanza di riferimento sono «3_TaskWithConfirmationActor.xml» e «3_TaskWithConfirmationReactor.xml» in (REFBSPDIA-IDCH, 2018) * MERGEFORMAT.

Conformemente alla struttura base, una richiesta con conferma è un DialogMessage standard «compito» con l'aggiunta di un valore booleano al quale **deve** essere risposto. La conferma della richiesta equivale grosso modo alla conferma di lettura restituita da un programma di posta elettronica.

L'elemento «DialogMessage/Title» **può** essere presente e contiene l'«oggetto» o il «soggetto» della richiesta con conferma, come in una e-mail.

Una richiesta con conferma **non può** contenere elementi Description e/o Section.

Una richiesta con conferma **deve** contenere un elemento «Paragraph» con ID 300 e la scadenza, contenuti in un elemento «Paragraph/Answer/Date/Value».

Una richiesta con conferma **deve** contenere un elemento «Paragraph»- con ID 310 e il valore della richiesta di conferma contenuti in un elemento «Paragraph/Answer/Boolean/Default» con valore «true». Nella risposta il paragrafo **deve** contenere l'elemento «Paragraph/Answer/Boolean/Value».

Nella risposta, nell'elemento Previous **deve** essere impostata la StoryID del DialogMessage richiedente.

Ad eccezione dell'elemento «Title», tutti i testi **devono** essere contenuti negli elementi «Paragraph/Label».

Gli elementi Paragraph/ID **devono** essere univoci all'interno dell'elemento «DialogMessage».

La risposta a una richiesta con conferma è a sua volta un DialogMessage. Sarà una copia del DialogMessage di richiesta (vedi capitolo 3.4 «Antwort als Reactor mittels einer DialogMessage») e conterrà a sua volta la conferma nell'elemento «Answer»:

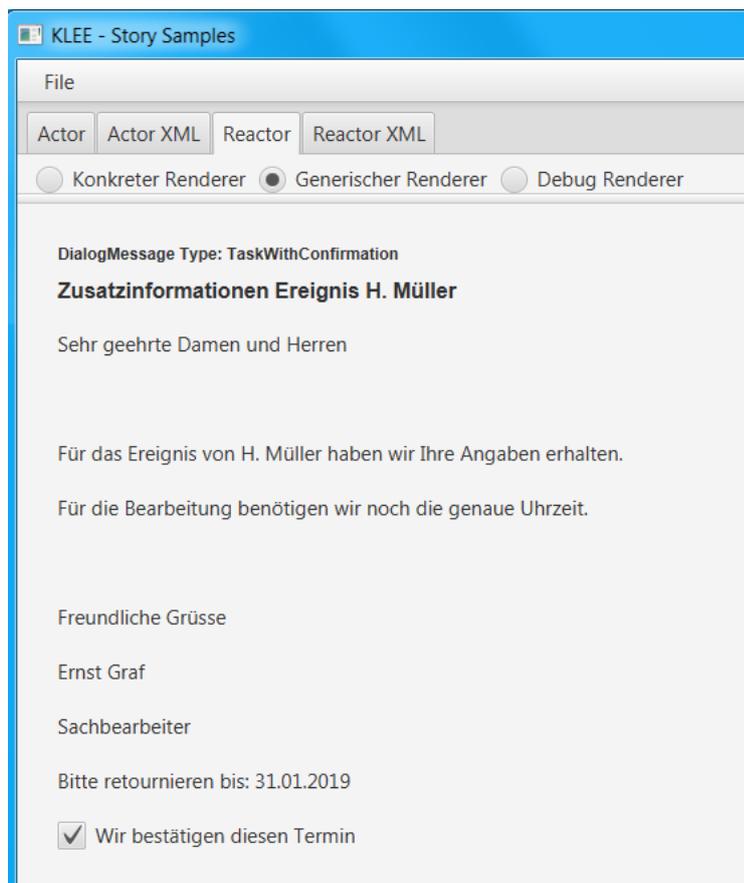


Figura 11: esempio di visualizzazione nella GUI del Reactor del DialogMessage «Richiesta con conferma»

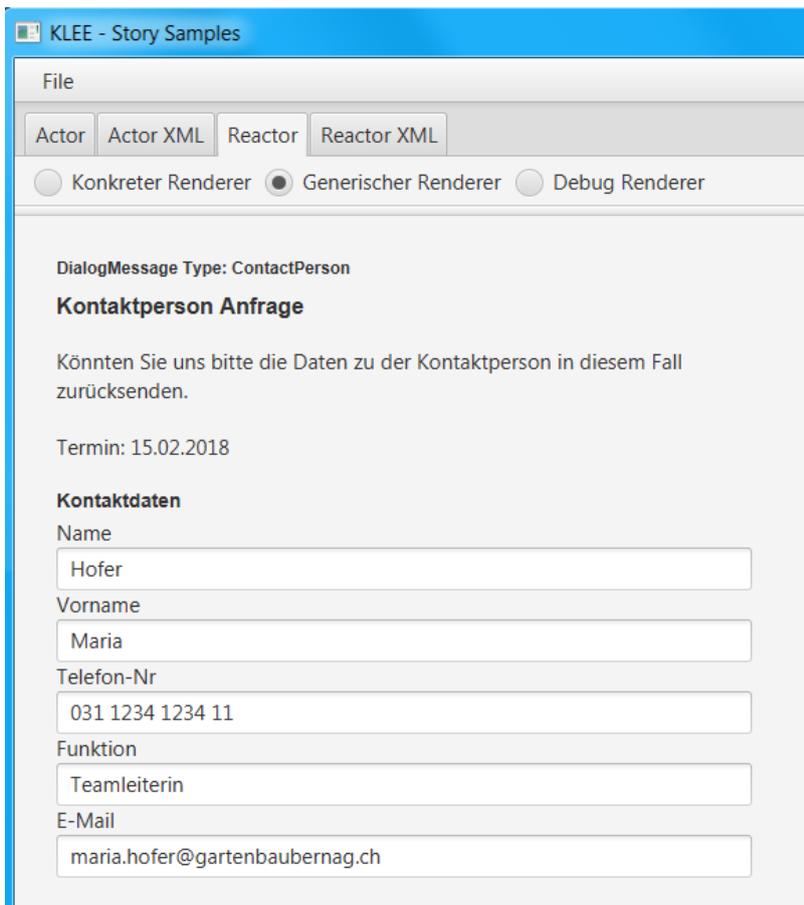
4.1 ContactPerson «Richiesta persona di contatto»

I rispettivi documenti d'istanza di riferimento sono «4_ContactPersonActor.xml» e «4_ContactPersonReactor.xml» in (REFBSPDIA-IDCH, 2018) * MERGEFORMAT.

Le Paragraph-IDle sectionID, sectionIDRefs e la sequenza di sezioni e paragrafi **devono** corrispondere a quelle dei rispettivi documenti d'istanza di riferimento. L'elemento Previous con la ResponseStoryID del DialogMessage di richiesta, **deve** essere contenuto nel DialogMessage del Reactor.

in una «Richiesta di persona di contatto» i seguenti elementi possono essere facoltativi:

- facoltativo è «DialogMessage/Title», che, se presente, contiene un «oggetto» o un «soggetto», analogamente a una e-mail.
- elementi Paragraph facoltativi, che contengono solamente un elemento Label ciascuno per l'aggiunta di spiegazioni.



The screenshot shows a web application window titled "KLEE - Story Samples". It features a menu bar with "File", a tabbed interface with "Actor", "Actor XML", "Reactor", and "Reactor XML", and three radio buttons for "Konkreter Renderer", "Generischer Renderer" (selected), and "Debug Renderer". The main content area displays a "DialogMessage Type: ContactPerson" with the title "Kontaktperson Anfrage". The text reads: "Könnten Sie uns bitte die Daten zu der Kontaktperson in diesem Fall zurücksenden." followed by "Termin: 15.02.2018". Below this is a section titled "Kontaktdaten" with several input fields: "Name" (Hofer), "Vorname" (Maria), "Telefon-Nr" (031 1234 1234 11), "Funktion" (Teamleiterin), and "E-Mail" (maria.hofer@gartenbaubernag.ch).

Figura 12: Esempio di visualizzazione nella GUI del Reactor del DialogMessage «Richiesta con conferma»

La risposta alla richiesta di persona di contatto è sua volta un DialogMessage. Questa è una copia del DialogMessage di richiesta, come descritto al capitolo 3.4 «Antwort als Reactor mittels einer DialogMessage», e contiene le indicazioni richieste per i singoli elementi Answer/Value:

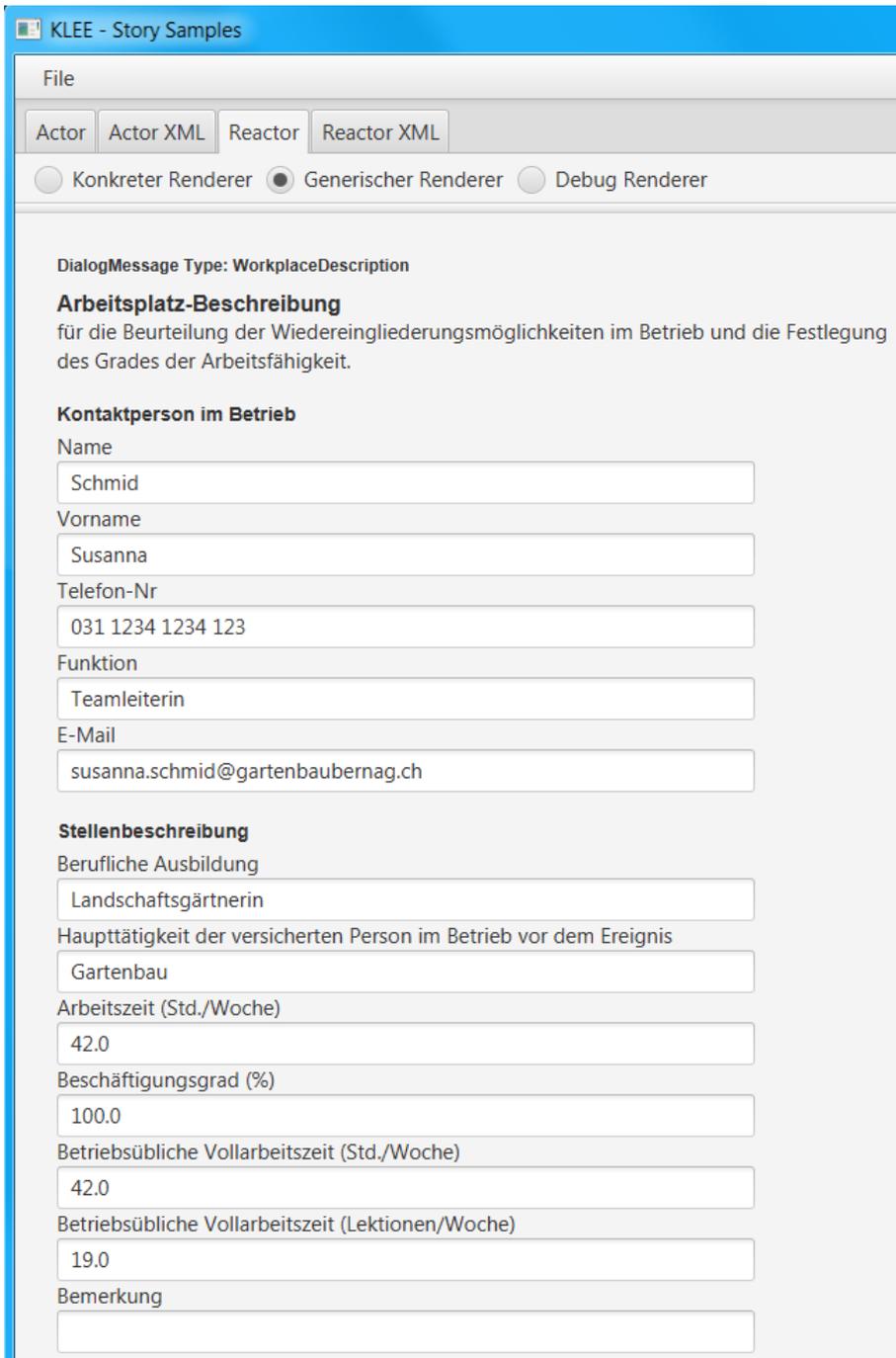
Deve esserci l'elemento Previous con la ResponseStoryID o la RequeststoryID della Story richiedente.

4.2 WorkplaceDescription «Descrizione del posto di lavoro»

(REFBSPDIA-IDCH, 2018) * MERGEFORMATI rispettivi documenti d'istanza di riferimento sono «5_WorkplaceDescriptionActor.xml» e «5_WorkplaceDescriptionReactor.xml».

Le Paragraph-IDle sectionID, sectionIDRefs e la sequenza di sezioni e paragrafi **devono** corrispondere a quelle dei rispettivi documenti d'istanza di riferimento. L'elemento Previous con la ResponseStoryID del DialogMessage di richiesta, **deve** essere contenuto nel DialogMessage del Reactor.

Gli elementi «Answer» facoltativi sono contrassegnati con l'attributo «facoltativo».



The screenshot shows a web application window titled "KLEE - Story Samples". The interface includes a "File" menu, tabs for "Actor", "Actor XML", "Reactor", and "Reactor XML", and radio buttons for "Konkreter Renderer", "Generischer Renderer" (selected), and "Debug Renderer". The main content area displays a "DialogMessage Type: WorkplaceDescription" with the following sections and fields:

- Arbeitsplatz-Beschreibung**
für die Beurteilung der Wiedereingliederungsmöglichkeiten im Betrieb und die Festlegung des Grades der Arbeitsfähigkeit.
- Kontaktperson im Betrieb**
 - Name: Schmid
 - Vorname: Susanna
 - Telefon-Nr: 031 1234 1234 123
 - Funktion: Teamleiterin
 - E-Mail: susanna.schmid@gartenbaubernag.ch
- Stellenbeschreibung**
 - Berufliche Ausbildung: Landschaftsgärtnerin
 - Haupttätigkeit der versicherten Person im Betrieb vor dem Ereignis: Gartenbau
 - Arbeitszeit (Std./Woche): 42.0
 - Beschäftigungsgrad (%): 100.0
 - Betriebsübliche Vollarbeitszeit (Std./Woche): 42.0
 - Betriebsübliche Vollarbeitszeit (Lektionen/Woche): 19.0
 - Bemerkung: (empty field)

Spezielle Anforderungen / Rahmenbedingungen

<input type="checkbox"/>	Sitzarbeitsplatz
<input checked="" type="checkbox"/>	Steharbeitsplatz
<input type="checkbox"/>	Sitz-Steharbeitsplatz
<input type="checkbox"/>	Bildschirmarbeitsplatz
<input type="checkbox"/>	Visuelle Kontrolltätigkeit
<input checked="" type="checkbox"/>	Kundenkontakt
<input checked="" type="checkbox"/>	Teamarbeit
<input checked="" type="checkbox"/>	Lärm
<input checked="" type="checkbox"/>	Wärme, Kälte, Dämpfe
<input type="checkbox"/>	Geruch
<input checked="" type="checkbox"/>	Staubbelastung
<input checked="" type="checkbox"/>	Häufige Haltung in verdrehter Stellung
<input checked="" type="checkbox"/>	Präziser Handeinsatz mit erhöhtem Kraftaufwand
<input checked="" type="checkbox"/>	Erhöhtes Unfallrisiko für beeinträchtigte Mitarbeiter
<input type="checkbox"/>	Heben < 5kg
<input checked="" type="checkbox"/>	Heben > 5kg
<input checked="" type="checkbox"/>	Heben > 10kg
<input checked="" type="checkbox"/>	Heben > 15kg (teilweise)

Andere spezielle Anforderung / Rahmenbedingung

Arbeitszeit

<input checked="" type="checkbox"/>	Tagesbetrieb fix
<input type="checkbox"/>	Tagesbetrieb gleitend
<input type="checkbox"/>	Nachtschichten notwendig
<input type="checkbox"/>	Ausschliesslich Nachtschichten

Andere spezielle Arbeitszeiten

Schonarbeitsplatz

<input type="checkbox"/>	vorhanden
<input checked="" type="checkbox"/>	nur temporär möglich
<input type="checkbox"/>	nicht vorhanden

Beschreibung des möglichen Schonarbeitsplatzes

Kontaktaufnahme

<input type="checkbox"/>	durch den Arzt erwünscht
--------------------------	--------------------------

mit Versicherung erfolgt am

Weitere Informationen

Wir bitten Sie, uns wenn immer möglich auch einige Fotos des angestammten Arbeitsplatzes der verunfallten Person zur Verfügung zu

Figura 14: Esempio di visualizzazione della GUI sul lato Reactor del DialogMessage «Descrizione del posto di lavoro» parte 1

Bessere Verständigung zur Konkreten Tauglichkeit eines Mitarbeiters. Bitte übermitteln Sie uns die Bilder via swissdec Leistungsstandard (IncidentStories/Attachment) bis am: 31.05.2019

Bemerkungen

Besten Dank.

Figura 15: Esempio di visualizzazione della GUI sul lato Reactor del DialogMessage «Descrizione del posto di lavoro» parte 2

5. Allegato

5.1 Riferimenti

REFBSPDIA-IDCH, s. (15.02. * MERGEFORMAT2018). StandardDialogMessageInstances. (Swissdec, Hrsg.) Bern, Schweiz.

RL-IDCH, s. (09. November 2017). Richtlinien für den Leistungsstandard-CH. (Swissdec, Hrsg.) Bern, Schweiz. Von <https://www.swissdec.ch/de/releases-und-updates/richtlinien-kee> abgerufen

XSD-IDCH, s. (02.11.2017). IncidentDeclaration.xsd. Bern, Switzerland.