

Direttive per lo Standard prestazioni Requisiti per la rappresentazione grafica dei Dialog- Message

Swissdec, 6004 Lucerna
www.swissdec.ch

Direttive per lo Standard prestazioni
Requisiti per il dialogo

Le direttive per lo Standard prestazioni sono state elaborate in collaborazione con:

- Suva
- Associazione Svizzera d'Assicurazioni

Editore

Swissdec
Servizio specializzato certificazione e consulenza
Casella postale 4358
6004 Lucerna

www.swissdec.ch

Indice

1.	Introduzione	6
2.	DialogMessage nella procedura uniforme di notifica dei salari	6
2.1	Test e approvazione	6
2.1.1	Operazioni e processo DialogMessage	6
2.1.2	Visualizzazione dei DialogMessage	7
3.	DialogMessage in KLE	8
3.1	Test e approvazione	8
4.	Visualizzazione dei DialogMessage standard e liberi	9
4.1	DialogMessage standard e liberi	9
4.2	Elementi di una Story DialogMessage	9
4.3	Sequenza di visualizzazione dei DialogMessage	12
4.4	Risposta come Reactor mediante un DialogMessage	13
4.4.1	Risposta a un DialogMessage contenente elementi Paragraph/Answer	13
4.4.2	Concatenazione dei DialogMessage	14
5.	DialogMessage standard nel KLE	16
5.1	SimpleMessage «Comunicazione»	17
5.2	TaskWithDeadline «Compito»	19
5.3	TaskWithConfirmation «Richiesta con conferma»	20
5.4	ContactPerson «Richiesta persona di contatto»	21
5.5	WorkplaceDescription «Descrizione del posto di lavoro»	22
6.	Allegato	24
6.1	Riferimenti	24

Elenco delle figure

Figura 1: Selezione completamento	6
Figura 2: Struttura dello schema XML di un DialogMessage	9
Figura 3: Procedura per la visualizzazione di un DialogMessage (diagramma di flusso)	12
Figura 4: Elemento Paragraph/Answer/DateTime, corrispondente a altri elementi Answer/<Type>	13
Figura 5: Struttura dell'elemento DialogMessage/Previous	14
Figura 6: Concatenazione dei DialogMessage	15
Figura 7: Esempio di visualizzazione del DialogMessage «Comunicazione» nella GUI dell'Actor	17
Figura 8: Esempio di visualizzazione del DialogMessage «Comunicazione» nella GUI del Reactor	17
Figura 9: Esempio dell'istanza XML «Comunicazione» analogamente a (REFBSPDIA-IDCH, 2018) 1_SimpleMessageActor.xml	18
Figura 10: Esempio di visualizzazione del DialogMessage «Compito» nella GUI del Reactor	19
Figura 11: Esempio di visualizzazione del DialogMessage «Richiesta con conferma» nella GUI del Reactor	20
Figura 12: Esempio di visualizzazione del DialogMessage «Richiesta persona di contatto» nella GUI del Reactor	21
Figura 13: Esempio della struttura dell'istanza XML del Reactor del DialogMessage standard «Richiesta persona di contatto»	21
Figura 14: Esempio di visualizzazione della GUI sul lato Reactor del DialogMessage «Descrizione del posto di lavoro» parte 1	22
Figura 15: Esempio di visualizzazione della GUI sul lato Reactor del DialogMessage «Descrizione del posto di lavoro» parte 2	23

Panoramica delle modifiche

Capitolo	Modifica
Prima versione del DialogMessage per ELM e KLE	

Convenzioni valide in questo documento

In questo documento sono usati i seguenti caratteri tipografici:

Text	Documentazione
Text	Codice
<Text>	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 di farlo	<i>sarà</i>
Proposta	<i>può, facoltativo</i>

Tabella 1: Carattere vincolante dei requisiti

Attenzione:

Ai fini della comprensione concettuale dell'argomento, spesso sono sufficienti rappresentazioni schematiche anche non aggiornate; sono pertanto da considerarsi **vincolanti esclusivamente i file XML** ufficiali¹.

Definizioni terminologiche particolari sono contenute nel glossario di (DIR-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 dei DialogMessage usati nell'ambito di vari standard Swissdec. Attualmente DialogMessage fa parte di KLE (1) e ELM (5.0).

Un DialogMessage è un elemento utilizzato dai vari partecipanti di uno standard per comunicare fra loro. I messaggi conformi allo schema sono scambiati, ad es. tra l'azienda e l'assicuratore. Secondo lo standard impiegato, DialogMessage offre varie possibilità che vanno dal semplice scambio di informazioni fino all'implementazione di un'applicazione di messaggistica protetta.

I DialogMessage si distinguono in standard e liberi.

I messaggi di dialogo standard (standard DialogMessages) sono strutturati in modo specifico, con degli identificativi (ID) definiti in modo preciso; 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.

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.

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 per lo Standard prestazioni risulterà incompleta. Viene qui fornita una descrizione completa dell'uso di DialogMessage nello Standard salari.

2. DialogMessage nella procedura uniforme di notifica dei salari

2.1 Test e approvazione

In ELM, DialogMessage è gestito in operazioni autonome, generate dal trasmittente (Transmitter). Si tratta dell'apertura di servizi web SOAP analogamente ad altri elementi di processo di una trasmissione ELM. Swissdec verifica la correttezza della visualizzazione e dell'esecuzione di un dialogo.

Il destinatario finale (Endreceiver) può scegliere liberamente la forma di DialogMessage che desidera utilizzare. Può impiegare i messaggi standard o definire messaggi liberi propri. Le limitazioni per determinati campi sono pubblicate separatamente.

I messaggi standard in ELM saranno pubblicati da Swissdec a tempo debito.

Sul lato del Transmitter, per il momento **non dovrebbero** essere redatti DialogMessage standard o liberi. Il Transmitter **dovrebbe** soltanto reagire ai DialogMessage dell'Endreceiver.

2.1.1 Operazioni e processo DialogMessage

In prima linea il DialogMessage nell'ELM dovrebbe diventare una tappa del processo in alternativa alla Completion finora utilizzata. Il Transmitter avvia le operazioni che generano il DialogMessage, ma nel processo è unicamente un Reactor che reagisce ai DialogMessage dell'Endreceiver. Ciò determina la seguente struttura di processo:

1. La trasmissione avviene, come di consueto, con DeclareSalary() e getStatus(). La Response del messaggio di stato contiene un'informazione del destinatario finale in merito all'ulteriore procedura:

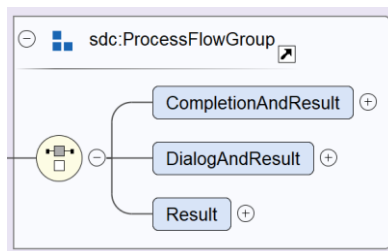


Figura 1: Selezione completamento

- a. CompletionAndResult: il destinatario finale fornisce al trasmittente un URL attraverso il quale è possibile eseguire il completamento sul portale del destinatario. Vedi specifica ELM, TransmitterRequirements.
 - b. DialogAndResult: il destinatario finale consente le aggiunte mediante DialogMessage.
 - c. Result: il destinatario finale rinuncia alle aggiunte e all'autorizzazione.
2. Nel caso di «DialogAndResult» il Transmitter **deve** eseguire il processo DialogMessage dopo la richiesta dello stato.
- a. La comunicazione è avviata con getDialog(). Il Transmitter invia all'Endreceiver le informazioni di login (Credentials) ricevute e le informazioni in merito all'istituto del destinatario finale.
 - b. L'Endreceiver risponde con getDialogResponse() e in questa struttura invia i DialogMessage che gli sono richiesti.
 - c. Il trasmittente reagisce con ReplyDialog e invia le risposte richieste ai DialogMessage ricevuti.
 - d. Ora l'Endreceiver **può** terminare il dialogo o indirizzare altri DialogMessage al Transmitter.

2.1.2 Visualizzazione dei DialogMessage

Sul lato del Transmitter **deve** essere implementato un Renderer generico, che **deve** essere in grado di visualizzare tutti i DialogMessage, liberi e standard, e di rispondervi. Anche l'Endreceiver **dovrebbe** implementare un Renderer generico, poiché nelle versioni future anche il Transmitter potrà inviare messaggi mediante DialogMessage.

Anziché il Renderer generico, sul lato dell'Endreceiver **possono** essere implementati Renderer specifici per i DialogMessage standard.

ER [D] = Endreceiver con ambito di digitalizzazione DialogMessage

	Transmitter come Reactor		ER [D] come Actor
	visualiz- zare	rispondere se elemento «Answer»	redigere ed ev. trattare risposta
DialogMessage standard «Comunicazione»	obbl.	non previsto	può, facoltativo
Altri DialogMessage standard	obbl.	obbl.	può, facoltativo
DialogMessage liberi	obbl.	obbl.	può, facoltativo

Tabella 2 Requisiti per l'implementazione dei DialogMessage

3. DialogMessage in KLE

3.1 Test e approvazione

In KLE, il DialogMessage è gestito come Story ed è impiegato nell'ambito dell'operazione SynchronizeIncident(). La corretta modalità di visualizzazione del DialogMessage viene verificata da Swissdec.

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

Tutti gli altri DialogMessage standard specificati in questo documento **devono** parimenti essere implementati. A tale proposito sono rilevanti la tabella qui sotto e il capitolo 5 « DialogMessage». Per le spiegazioni sui ruoli Actor e Reactor vedi (RL-IDCH, 2017).

Sul lato del Transmitter, ad eccezione del messaggio «Comunicazione», **non dovrebbero**, per il momento, essere redatti DialogMessage 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 visualizzare tutti i messaggi di dialogo, liberi e standard, e di 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	
	redigere	visualiz- zare	rispondere se elemento «Answer»	redigere ed ev. trattare risposta	visualiz- zare	rispondere se elemento «Answer»
DialogMessage standard «Comunicazione»	obbl.	obbl.	non previsto	obbl.	obbl.	non previsto
Altri DialogMessage standard	non previsto	obbl.	obbl.	può, facoltativo	non previsto	non previsto
DialogMessage liberi	non previsto	obbl.	obbl.	può, facoltativo	non previsto	non previsto

Tabella 3: Requisiti per l'implementazione dei DialogMessage

4. Visualizzazione di DialogMessage standard e liberi

4.1 DialogMessage 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.

4.2 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).

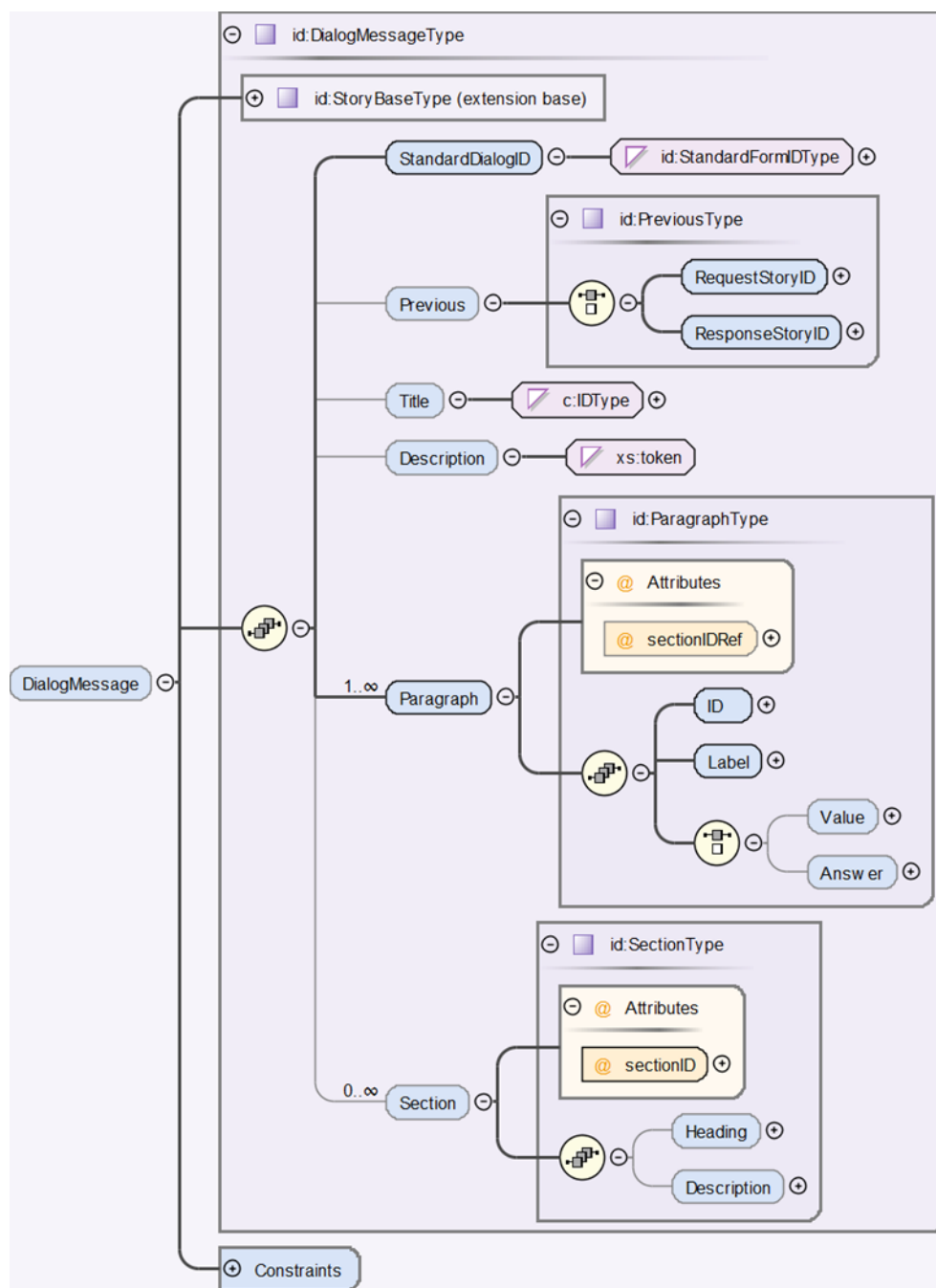


Figura 2: Struttura dello schema XML di un DialogMessage

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.

Attenzione: i valori di Paragraph/Answer possono avere un valore di default predefinito che deve in ogni caso essere visualizzato.

Elemento / Attributo	Modificabile	Visualizzazione	Osservazione
Creation	no	facolt.	Data e ora di creazione del DialogMessage
StoryID	no	facolt.	DialogMessage StoryID: l'ID deve essere unico per il file (da IncidentCaseID in KLE, da DeclarationID in ELM). All'esterno di una cartella deve essere assolutamente unico.
StandardDialogID	no	facolt.	Identificativo di un DialogMessage standard o «notStandard»
Previous	no	facolt.	RequestStoryID o ResponseStoryID del DialogMessage precedente, a dipendenza del fatto se il DialogMessage era contenuto in una Request o in una Response
Title	no	obbl.	Parte facoltativa del DialogMessage, deve essere visualizzata se disponibile
Description	no	obbl.	Descrizione facoltativa del DialogMessage, deve essere visualizzata se disponibile, p.es come tooltip
Section/sectionID	no	facolt.	
Section/Heading	no	obbl.	
Section/Description	no	obbl.	
Paragraph	no	obbl.	Paragrafo con contenuto
Paragraph/SectionIDRef	no	facolt.	Attributo che indica l'appartenenza di un paragrafo a una sezione
Paragraph/ID	no	facolt.	
Paragraph/Label	no	obbl.	Testo contenuto in un paragrafo, Label (etichetta) per Value o Answer
Paragraph/Value/String	no	obbl.	
Paragraph/Value/Integer	no	obbl.	
Paragraph/Value/Double	no	obbl.	
Paragraph/Value/Boolean	no	obbl.	I gruppi booleani non permettono selezioni esclusive
Paragraph/Value/Date	no	obbl.	
Paragraph/Value/DateTime	no	obbl.	

Elemento / Attributo	Modificabile	Visualizzazione	Osservazione
Paragraph/Value/YesNoUnknown	no	obbl.	
<i>Answer/<Type>/Default: può essere definita dall'Actor ma non può essere modificata dal Reactor nella risposta</i>			
Paragraph/Answer/String/Default	no	obbl.	
Paragraph/Answer/String/Value	obbl.	obbl.	
Paragraph/Answer/Integer/Default	no	obbl.	
Paragraph/Answer/Integer/Value	obbl.	obbl.	
Paragraph/Answer/Double/Default	no	obbl.	
Paragraph/Answer/Double/Value	obbl.	obbl.	
Paragraph/Answer/Boolean/Default	no	obbl.	I gruppi booleani non permettono selezioni esclusive
Paragraph/Answer/Boolean/Value	obbl.	obbl.	I gruppi booleani non permettono selezioni esclusive
Paragraph/Answer/Date/Default	no	obbl.	ad es. calendario con campo testo
Paragraph/Answer/Date/Value	obbl.	obbl.	ad es. calendario con campo testo
Paragraph/Answer/DateTime/Default	no	obbl.	ad es. calendario con campo testo
Paragraph/Answer/DateTime/Value	obbl.	obbl.	ad es. calendario con campo testo
Paragraph/Answer/YesNoUnknown/Default	no	obbl.	ad es. DropDown
Paragraph/Answer/YesNoUnknown/Value	obbl.	obbl.	ad es. DropDown
Paragraph/Answer/Problem	(obbl.)	(obbl.)	Non può ancora essere impiegato, in futuro potrà essere impiegato solo se specificato in un DialogMessage standard in una nuova versione di questo documento

Tabella 4: Visualizzazione di differenti tipi di dati del DialogMessage

4.3 Sequenza di visualizzazione dei DialogMessage

Il diagramma di flusso descrive la procedura generica da seguire 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.

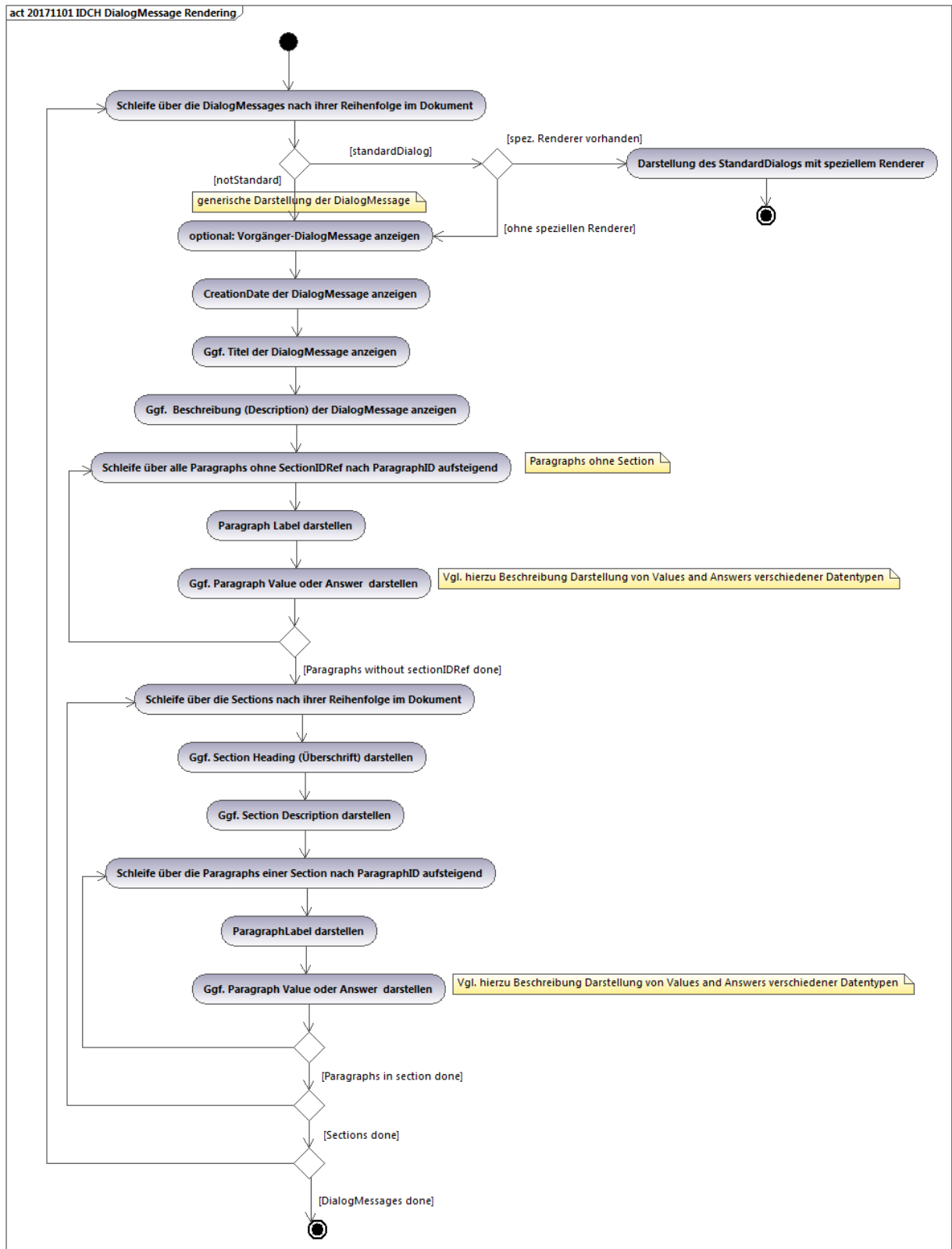


Figura 3: Procedura per la visualizzazione di un DialogMessage (diagramma di flusso)

4.4 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 qualsiasi Story precedente (ad es. AccidentDescription, Agreement, DialogMessage). Il riferimento viene creato mediante l'elemento «Previous» (vedi concatenazione). L'Actor non deve copiare alcuna struttura dati.

4.4.1 Risposta a un DialogMessage contenente elementi Paragraph/Answer

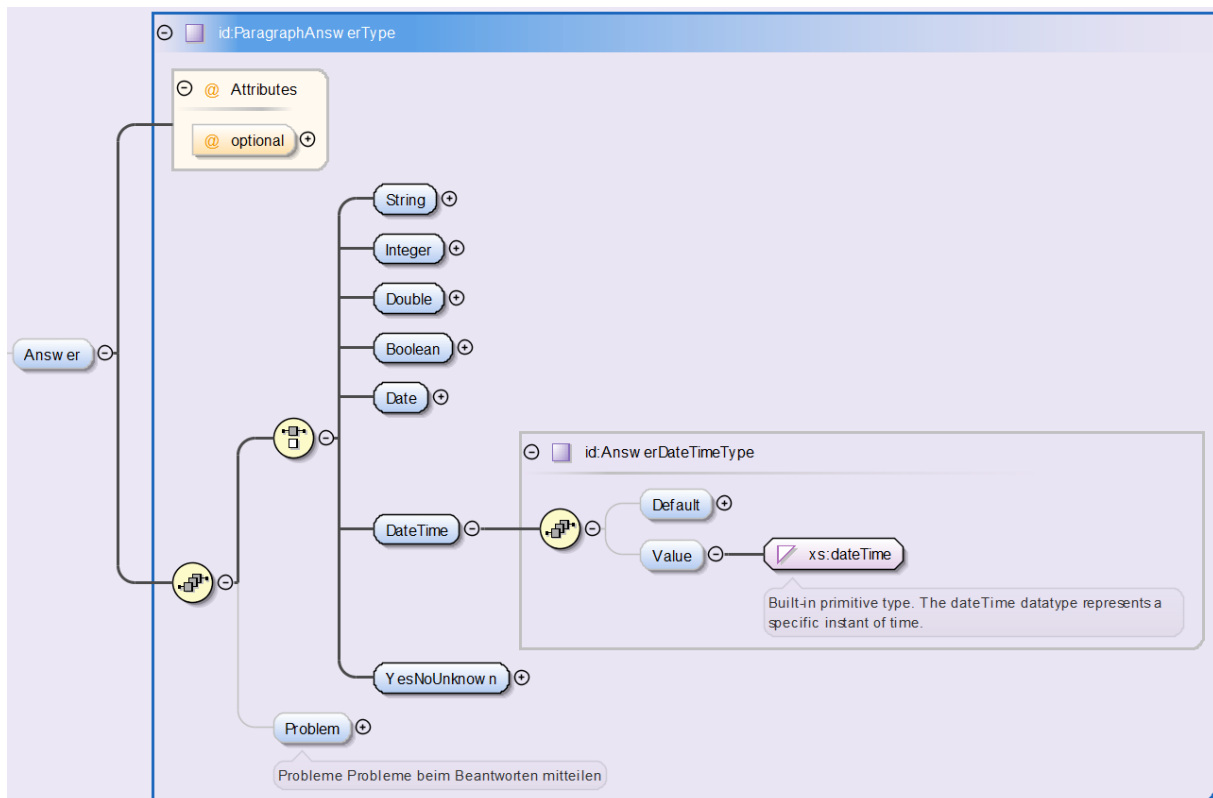


Figura 4: Elemento Paragraph/Answer/DateTime, corrispondente a altri elementi Answer/<Type>

- 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 4.4.2 «Concatenazione dei DialogMessage»), 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» contenuti, 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, ad es. «Paragraph/Answer/Boolean/Value».

- «Gli elementi «Answer», la cui compilazione è facoltativa, sono contrassegnati con l'attributo «optional». Ogni altro elemento «Paragraph/Answer/<Type>/Value» **deve** essere inserito nella risposta. 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.

4.4.2 Concatenazione dei DialogMessage

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 DialogMessage. Ciò rende più comprensibili all'utente i singoli DialogMessage, perché consultabili nel loro contesto e in sequenza.

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

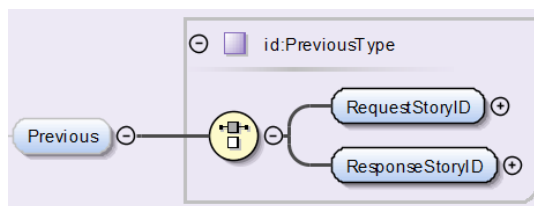


Figura 5: Struttura dell'elemento DialogMessage/Previous

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.

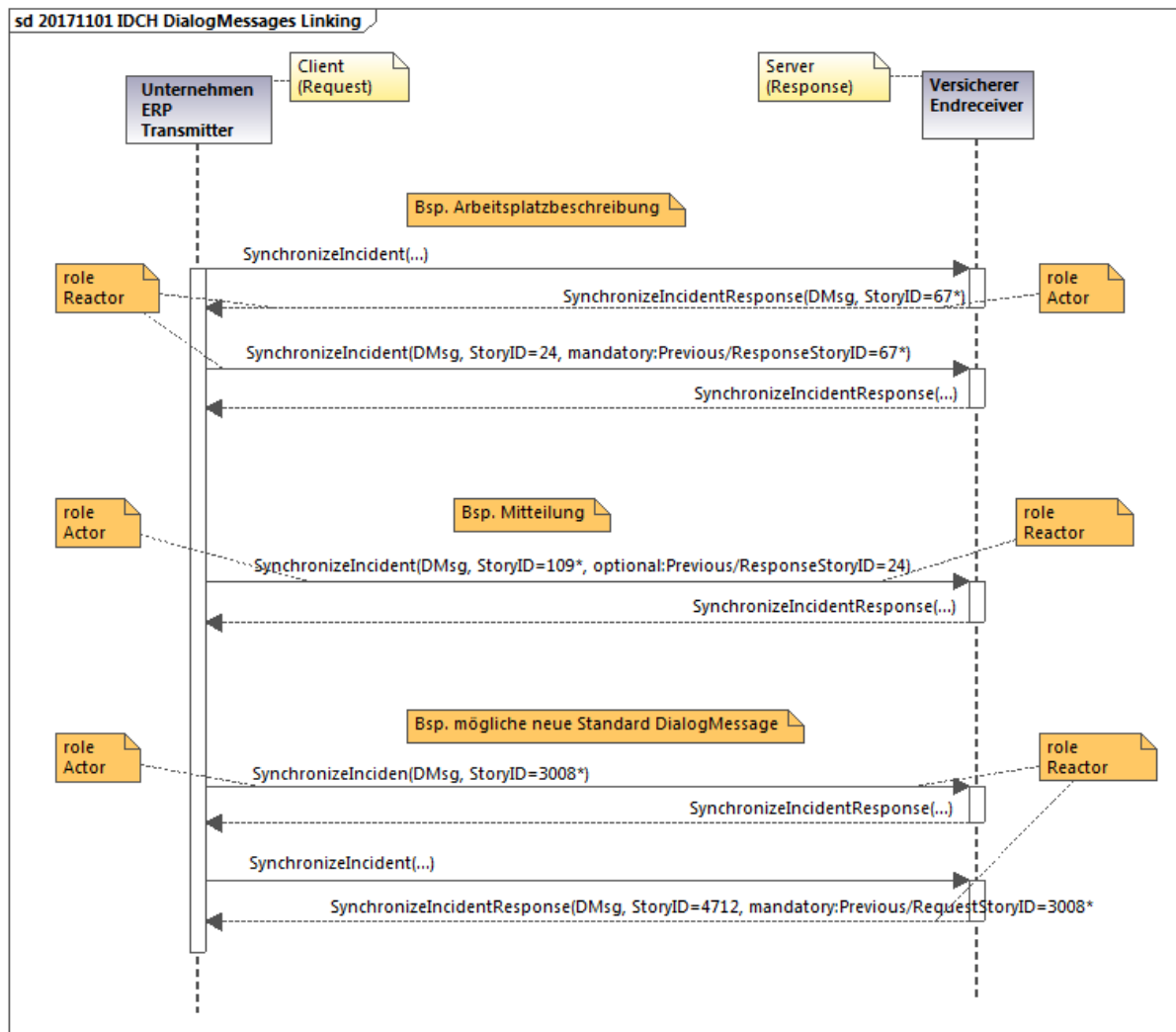


Figura 6: Concatenazione dei DialogMessage

5. DialogMessage standard in KLE

I seguenti DialogMessage sono standardizzati e **devono** poter essere creati e visualizzati nell'ambito di KLE conformemente alla Tabella 2: Requisiti per l'implementazione dei DialogMessage. Le 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 libero	notStandard

Tabella 5: 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 specificati sono disponibili esempi in forma di documenti d'istanza (REFBSPDIA-IDCH, 2018).

Affinché visualizzazione e analisi dei DialogMessage standard possano essere analizzate (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):

- Tutte le sectionID **devono** essere impostate come nei documenti di riferimento dei DialogMessage standard, compresi i caratteri minuscoli e maiuscoli e l'hashtag, p.es. <Section sectionID="#ContactPerson">
- Tutte le 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 DialogMessage 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».

5.1 SimpleMessage «Comunicazione»

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

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 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».

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

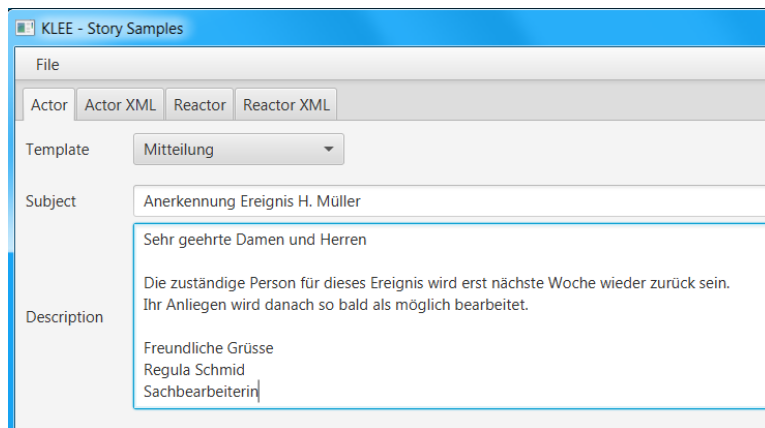


Figura 7: Esempio di visualizzazione del DialogMessage «Comunicazione» nella GUI dell'Actor

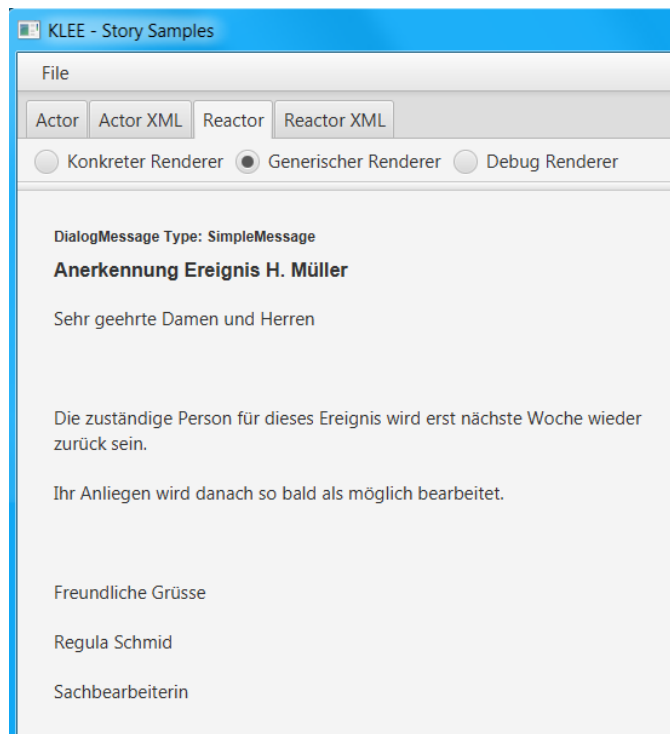


Figura 8: Esempio di visualizzazione del DialogMessage «Comunicazione» nella GUI del Reactor

```

<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) 1_SimpleMessageActor.xml

5.2 TaskWithDeadline «compito»

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

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 possono** 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».

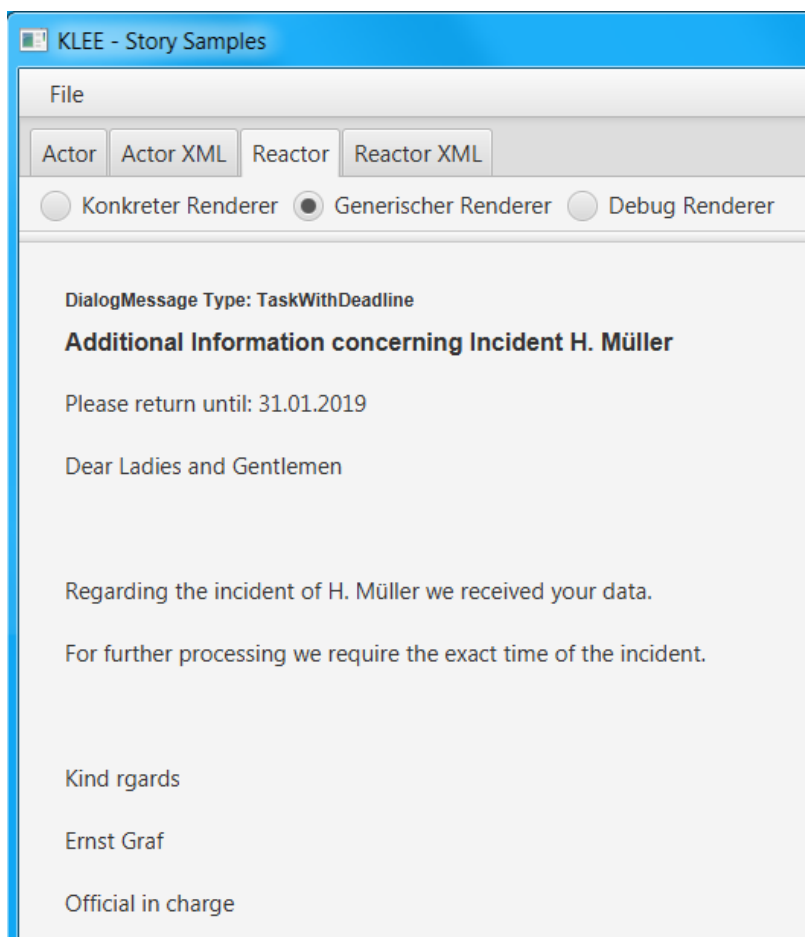


Figura 10: Esempio di visualizzazione del DialogMessage «Compito» nella GUI del Reactor

5.3 TaskWithConfirmation «Richiesta con conferma»

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

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, l'elemento Previous **deve** essere impostato con 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 4.4 «Risposta come Reactor mediante un DialogMessage») e conterrà a sua volta la conferma nell'elemento «Answer»:

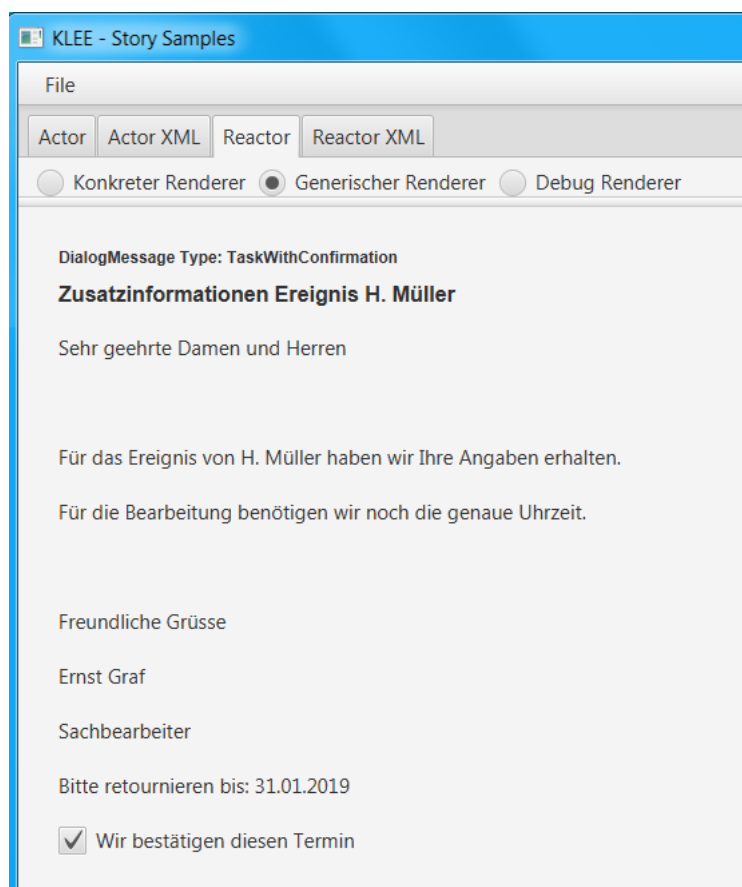


Figura 11: Esempio di visualizzazione del DialogMessage «Richiesta con conferma» nella GUI del Reactor

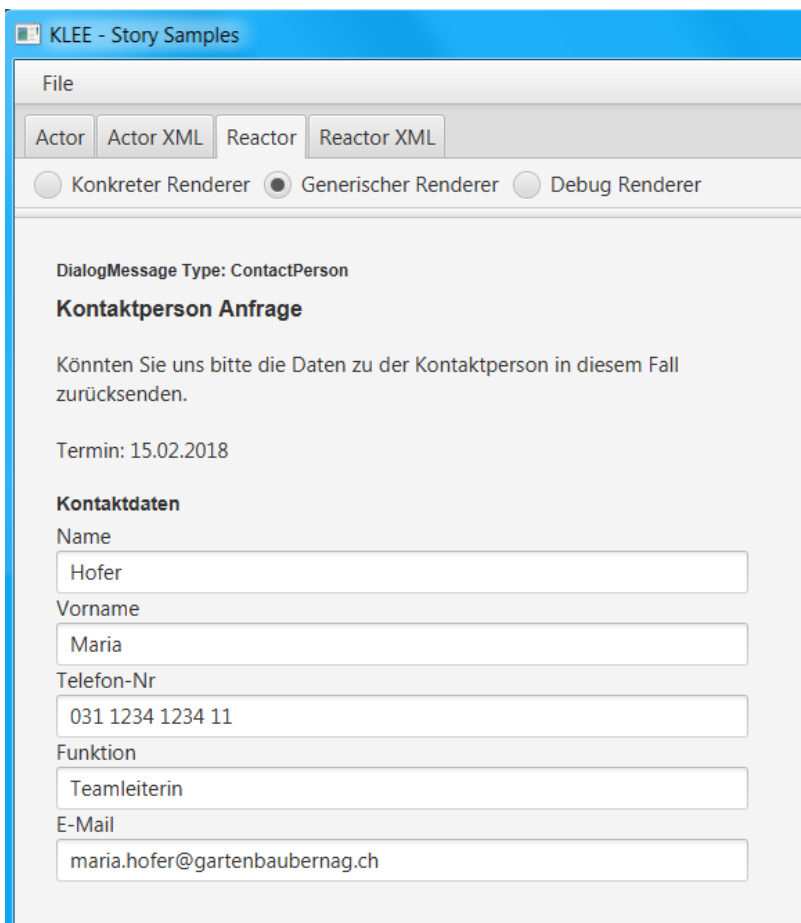
5.4 ContactPerson «Richiesta persona di contatto»

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

Le Paragraph-ID, le sectionID, le sectionIDRef 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 software window titled "KLEE - Story Samples". Inside, there's a "File" menu bar and a set of tabs: "Actor", "Actor XML", "Reactor", and "Reactor XML". Below the tabs are three radio buttons: "Konkreter Renderer", "Generischer Renderer" (which is selected), and "Debug Renderer". The main content area displays a "DialogMessage Type: ContactPerson" and a 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 "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 persona di contatto»

La risposta alla richiesta di persona di contatto è sua volta un DialogMessage. Sarà una copia del DialogMessage di richiesta, come descritto al capitolo 4.4 «Risposta come Reactor mediante un DialogMessage» e conterrà i dati necessari nei singoli elementi Answer/Value:

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

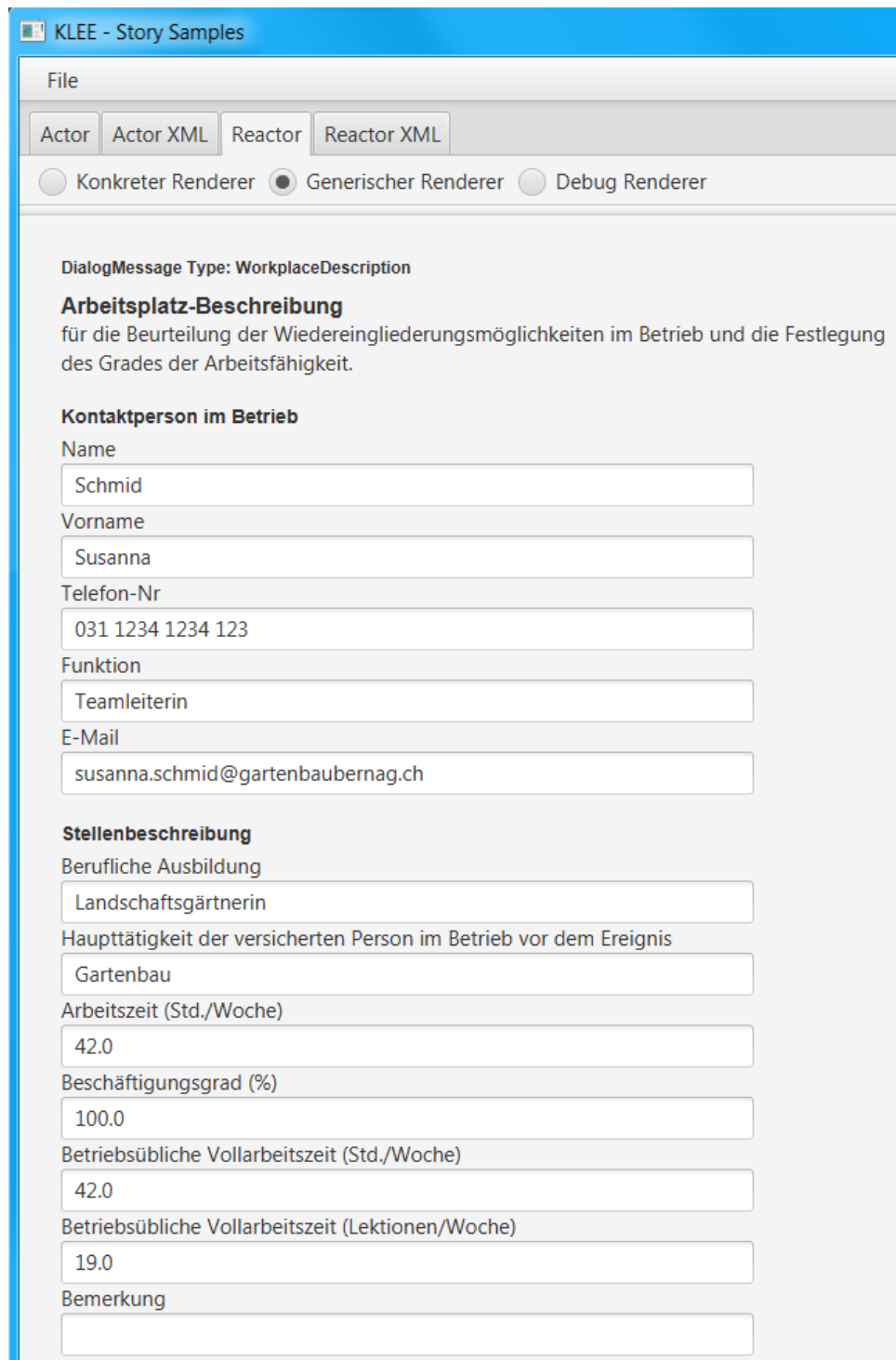
5.5 WorkplaceDescription «Descrizione del posto di lavoro»

I rispettivi documenti d'istanza di riferimento sono «5_WorkplaceDescriptionActor.xml» e «5_WorkplaceDescription-Reactor.xml» in (REFBSPDIA-IDCH, 2018).

Le Paragraph-ID, le sectionID, le sectionIDRef 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».

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



The screenshot shows a web application titled "KLEE - Story Samples". It has a menu bar with "File" and a tab bar with "Actor", "Actor XML", "Reactor", and "Reactor XML". Below the tabs are three radio buttons: "Konkreter Renderer", "Generischer Renderer" (which is selected), and "Debug Renderer". The main content area displays a form for "DialogMessage Type: WorkplaceDescription". The form is divided into several sections: "Arbeitsplatz-Beschreibung" with a descriptive text; "Kontaktperson im Betrieb" with fields for Name (Schmid), Vorname (Susanna), Telefon-Nr (031 1234 1234 123), Funktion (Teamleiterin), and E-Mail (susanna.schmid@gartenbaubernag.ch); "Stellenbeschreibung" with fields for 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), and Betriebsübliche Vollarbeitszeit (Lektionen/Woche) (19.0); and a "Bemerkung" field at the bottom.

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

Spezielle Anforderungen / Rahmenbedingungen

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

Andere spezielle Anforderung / Rahmenbedingung

Arbeitszeit

☒ Tagesbetrieb fix
☐ Tagesbetrieb gleitend
☐ Nachtschichten notwendig
☐ Ausschliesslich Nachtschichten

Andere spezielle Arbeitszeiten

Schonarbeitsplatz

☐ vorhanden
☒ nur temporär möglich
☐ nicht vorhanden

Beschreibung des möglichen Schonarbeitsplatzes

Kontaktaufnahme

☐ 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 stellen. Diese benötigt unser Kreisarzt oder der behandelnde Arzt für das bessere Verständnis zur konkreten Tätigkeit Ihres 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

6. Allegato

6.1 Riferimenti

REFBSPDIA-IDCH, s. (15. 02 2018). 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.