

Exigences des normes Swissdec: Exigences à la visualisation des DialogMessages

Les directives ont été élaborées en coopération avec les parties concernées suivantes:

- Suva
- Association suisse d'assurances

Editeur

Swissdec
Cas postale 4358
6002 Lucerne

www.swissdec.ch

Table des matières

1.	Introduction	6
2.	DialogMessage en ELM.....	6
2.1	Test et certification	6
2.1.1	Opérations et processus du DialogMessage	6
2.1.2	Représentation des DialogMessages	7
3.	DialogMessage en KLE	8
3.1	Test et certification	8
4.	Représentation des DialogMessages standards et libres	9
4.1	DialogMessages standards et libres	9
4.2	Éléments du Story DialogMessage	9
4.3	Séquence d'affichage des DialogMessages	12
4.4	Réaction en tant que réacteur au moyen d'un DialogMessage	13
4.4.1	Réponse à un DialogMessage avec des éléments Paragraph/Answer	13
4.4.2	Concaténation des DialogMessages	15
5.	Standard DialogMessages en KLE	16
5.1	SimpleMessage «Message»	17
5.2	TaskWithDeadline «Tâche»	19
5.1	TaskWithConfirmation «Demande avec confirmation»	20
5.1	ContactPerson «Demande de la personne de contact»	21
5.2	WorkplaceDescription «Description de la place de travail»	22
6.	Annexe	24
6.1	Références	24

Liste des illustrations

<i>Illustration 1: Choix de la completion</i>	<i>6</i>
<i>Illustration 2: Structure du DialogMessage dans le schéma XML</i>	<i>9</i>
<i>Illustration 3 Procédure d'affichage du DialogMessage (diagramme d'activité)</i>	<i>12</i>
<i>Illustration 4 Élément Paragraph/Answer/DateTime-Elementautres éléments Answer/<Type> relatifs</i>	<i>13</i>
<i>Illustration 5 Structure de l'élément DialogMessage/Previous</i>	<i>15</i>
<i>Illustration 6 Concaténation de DialogMessages</i>	<i>15</i>
<i>Illustration 7: Exemple d'une représentation Actor-GUI du DialogMessage «Message»</i>	<i>17</i>
<i>Illustration 8: Exemple d'une représentation Reactor-GUI du DialogMessage «Message»</i>	<i>17</i>
<i>Illustration 9: Exemple d'instance XML «Message»</i>	<i>18</i>
<i>Illustration 10: Exemple d'une représentation Reactor-GUI du DialogMessage «tâche»</i>	<i>19</i>
<i>Illustration 11: Exemple d'une représentation Reactor-GUI du DialogMessage «Demande avec confirmation»</i>	<i>20</i>
<i>Illustration 12: Exemple d'une représentation Reactor-GUI-Darstellung du DialogMessage «Demande de la personne de contact»</i>	<i>21</i>
<i>Abbildung 13: Beispiel Reactor-XML-Instanz Struktur der Standard DialogMessage «Kontaktperson Anfrage» ...</i>	<i>21</i>
<i>Illustration 14: Exemple d'une représentation Reactor-GUI du DialogMessage «Description de la place de travail» 1ère partie</i>	<i>22</i>
<i>Illustration 15: Exemple d'une représentation Reactor-GUI du DialogMessage «Description de la place de travail» 2ème partie.....</i>	<i>23</i>

Liste des modifications

Chapitre	Modification
Première version de la spécification pour ELM et KLE	

Conventions pour ce document

Ci-dessous sont listés les polices de caractères utilisés dans ce document:

Text	Documentation
Text	Code
<Text>	Élément XML
(TEXT)	Référence à d'autres documents

L'obligation des exigences est définie dans la table suivante:

<i>Verbindlichkeit</i>	<i>Wort</i>
Devoir	<i>doit</i>
Désir	<i>devrait</i>
Intention	<i>sera</i>
Proposition	<i>peut</i>

Table 1: Obligation des Exigences

Attention:

Les images de schémas plus anciennes sont souvent suffisantes pour la compréhension conceptuelle, c'est-à-dire que seuls les fichiers XML officiels sont contraignants.

1. Introduction

Ce document contient les exigences pour la présentation et le traitement du DialogMessage, qui est utilisé dans le cadre de diverses normes Swissdec. Actuellement, DialogMessage fait partie de KLE (1.0) et ELM (5.0)

Un DialogMessage est utilisé pour permettre un dialogue entre les différents participants d'une norme. Les messages sont envoyés de manière en forme prédéfinie par un schéma entre, par exemple, les entreprises et les assureurs. En fonction de la norme utilisée, DialogMessage offre des options allant de l'échange de simples informations à la mise en place d'une application de messagerie sécurisée.

Une distinction est faite entre les messages de dialogue standard et les messages de dialogue libres.

Les DialogMessages standard ont une structure spécifique avec des identifiants précisément définis ; les DialogMessages libres sont constitués d'un nombre quelconque d'éléments de schéma DialogMessage.

Les DialogMessages libres augmentent la flexibilité de la norme suisse en matière de prestations Swissdec en permettant de nouvelles structures de questions et réponses entre les partenaires impliqués sans avoir à attendre les nouvelles versions du standard Swissdec. Si un type de message de dialogue libre s'avère être un besoin général, ce type peut être spécifié comme un nouveau message de dialogue standard dans une nouvelle version de ce document.

Ce document contient les exigences relatives à la procédure générale d'affichage des messages de dialogue et les exigences relatives à l'affichage des messages de dialogue standard prédéfinis.

À ce stade, il convient de noter que les objectifs et les exigences de base du Story DialogMessage sont décrits dans le chapitre 5 du guide de la norme suisse en matière de prestations (RL-IDCH, 2017), et que le présent document en est un complément. Sans la lecture des objectifs et des exigences du Story DialogMessage dans les lignes directrices (RL-IDCH, 2017), la compréhension du Story DialogMessage pour la norme suisse en matière de prestations est incomplète. L'utilisation de DialogMessage dans la norme suisse en matière de salaire est décrite ici dans toute son étendue.

2. DialogMessage en ELM

2.1 Test et certification

En ELM, le dialogue est traité dans le cadre d'opérations indépendantes qui sont déclenchées par le transmetteur. Ce sont des appels de service web SOAP similaires aux autres éléments de processus d'une transmission ELM. La représentation correcte ainsi que l'exécution correcte d'un dialogue sont contrôlées par Swissdec.

Du côté du destinataire final, celui-ci est libre de choisir la forme de DialogMessage qu'il utilise. Il peut utiliser des messages standard ou définir ses propres messages, libres. Les restrictions pour des domaines spécifiques sont publiées séparément.

Les messages standard dans ELM seront publiés par Swissdec en temps utile.

Du côté de l'émetteur, aucun message de dialogue standard ou libre **ne doit** être écrit pour le moment. Le transmetteur **ne doit** réagir qu'aux messages de dialogue du récepteur final.

2.1.1 Opérations et processus du DialogMessage

Avent tout, DialogMessage en ELM doit devenir une étape du processus en tant qu'alternative à la Completion utilisé jus-qu'à présent. Bien que le transmetteur déclenche les opérations pour appeler le DialogMessage, il n'est qu'un réacteur dans le processus, qui réagit aux messages de dialogue du récepteur final. Cela conduit à la structure suivante du processus :

1. La transmission est effectuée comme d'habitude avec DeclareSalary() et getStatus(). La réponse de la demande de status contient des informations du destinataire final sur la manière de procéder :

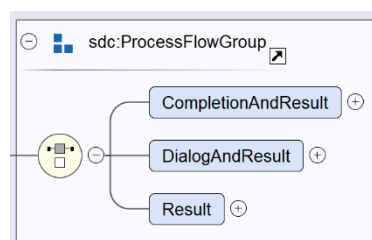


Illustration 1: Choix de la completion

- a. CompletionAndResult : Le destinataire final fournit au transmetteur une URL par laquelle la completion peut être effectué sur le portail du destinataire. Voir la spécification ELM, TransmitterRequirements.
 - b. DialogAndResult : Le destinataire final permet de compléter le formulaire via le DialogMessage.
 - c. Résultat : le destinataire final renonce à la libération et la completion.
2. Dans le cas de "DialogAndResult", le transmetteur doit exécuter le processus DialogMessage après la demande de statut.
- a. La communication est lancée avec getDialog(). Le transmetteur envoie au récepteur final les informations d'accès (credentials) reçues et des informations destinés à identifier l'institution destinataire.
 - b. Le receveur final répond avec getDialogResponse() et envoie dans cette structure les DialogMessages demandés par lui.
 - c. Le transmetteur répond avec ReplyDialog et envoie les réponses demandées aux DialogMessages reçus.
 - d. Le receveur final peut maintenant mettre fin au dialogue ou adresser d'autres DialogMessages au transmetteur.

2.1.2 Représentation des DialogMessages

Du côté transmetteur, un renderer générique **doit** être mis en œuvre, qui **doit** être capable d'afficher et de répondre à tous les DialogMessages libres et standard. Le receveur final **devrait** également mettre en œuvre un renderer générique, car dans les versions futures, les messages via DialogMessage pourraient également être possibles depuis le transmetteur

Au lieu du renderer générique, des générateurs spécialisés peuvent être implémentés pour les DialogMessages standard du côté du receveur final.

ER [D] = Receveur final avec zone de digitalisation DialogMessages

	Transmetteur comme Reactor		ER [D] comme Acteur
	représenter	répondre à un élément «Answer »	créer des messages et éventuellement traiter des réponses
Standard DialogMessage « Message »	doit	N'est pas prévu	peut
Autres DialogMessages standardisés	doit	doit	peut
DialogMessages libres	doit	doit	peut

Table 2 Exigences pour la mise en œuvre des DialogMessages en ELM

3. DialogMessage en KLE

3.1 Test et certification

En KLE, le DialogMessage est traité comme Story et utilisé dans le cadre de l'opération SynchronizeIncident(). Swissdec vérifie que le message de dialogue s'affiche correctement.

Le DialogMessage standard « Message » doit être entièrement mis en œuvre du côté du transmetteur et du receveur final.

Tous les autres DialogMessages standard spécifiés dans ce document doivent également être mis en œuvre. Le tableau ci-dessous et le chapitre 5 "Messages de dialogue standard" sont pertinents ici. Pour plus d'informations sur les rôles de Acteur et Réacteur, voir (RL-IDCH, 2017).

Du côté du transmetteur, aucun message de dialogue standard ou libre ne doit être créé pour le moment, à l'exception du message « Message ».

Tant du côté du transmetteur que du côté du receveur final, un renderer générique doit être mis en œuvre, qui doit être capable d'afficher et de répondre à tous les DialogMessages libres et standard.

Au lieu du renderer générique, des générateurs spécialisés peuvent être implémentés pour les DialogMessages standard.

ER [D] = Receveur final avec zone de digitalisation DialogMessages

	Transmetteur comme Actor	Transmetteur comme Reactor		ER [D] comme Actor	ER [D] comme Reactor	
	créer	représenter	répondre à un élément «Answer »	créer des messages et éventuellement traiter des réponses	représenter	répondre à un élément «Answer »
Standard DialogMessage « Message »	doit	doit	N'est pas prévu	doit	doit	N'est pas prévu
Autres DialogMessages standardisés	N'est pas prévu	doit	doit	peut	N'est pas prévu	N'est pas prévu
DialogMessages libres	N'est pas prévu	doit	doit	peut	N'est pas prévu	N'est pas prévu

Table 3 Exigences pour la mise en œuvre des DialogMessages en KLE

4. Représentation des DialogMessages standards et libres

4.1 DialogMessages standards et libres

Les DialogMessages peuvent être utilisés pour une communication standardisée ou libre. Le terme "message de dialogue standard" fait référence aux messages de dialogue standard spécifiés dans le présent document.

Les DialogMessages standards sont affichés avec des renderers génériques ou spécifiques. Les messages DialogMessage libres ne sont affichés qu'avec un renderer générique. Un renderer générique est donc essentiel à l'affichage des DialogMessages.

4.2 Éléments du Story DialogMessage

Les éléments (structure des données) à partir desquels un DialogMessage peut être composé sont décrits dans le schéma correspondant de la norme suisse en matière de prestations (XSD-IDCH, 2017) et dans les directives (RL-IDCH, 2017) et/ou dans le schéma de la norme suisse en matière de salaire V5.0 (XSD-SDCH, 2020).

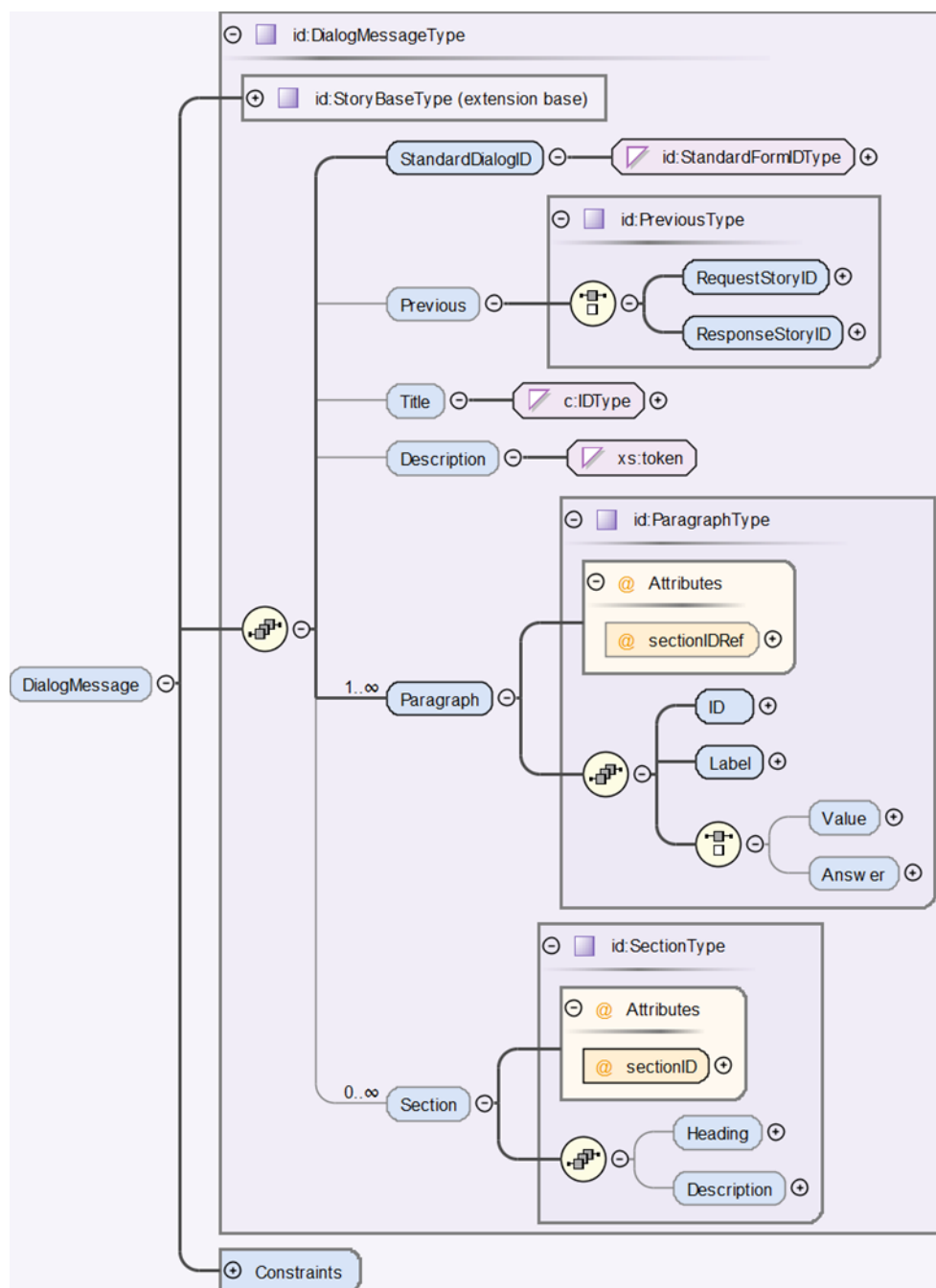


Illustration 2: Structure du DialogMessage dans le schéma XML

La représentation graphique des différents éléments correspond approximativement à celle d'un formulaire, par exemple, en HTML ou dans un langage de programmation. La représentation peut être sous forme de texte simple ou en utilisant des éléments d'interface graphique tels que des cases à cocher, des menus déroulants ou des éléments de calendrier.

L'élément Paragraph/Label est utilisé à la fois comme étiquette et comme texte autonome.

Veuillez noter : Les valeurs sous Paragraphe/Réponse peuvent avoir une valeur par défaut qui doit être affichée.

Element / Attribut	Editierbar	Darstellung	Bemerkung
Creation	Non	Peut	Date et temps de la creation du DialogMessage
StoryID	Non	Peut	StoryID du DialogMessage: L'ID doit être unique pour le dossier (par IncidentCaseID en KLE, par DeclarationID en ELM). En-dehors d'un dossier il doit être absolument unique.
StandardDialogID	Non	Peut	Marquage comme DialogMessage standard ou «not-Standard»
Previous	Non	Peut	RequestStoryID ou ResponseStoryID du DialogMessage précédant, selon que le DialogMessage était contenu dans une requête ou une réponse.
Title	Non	Doit	Titre optionel du DialogMessage. Doit être affiché si présent.
Description	Non	Doit	Description optionnelle du DialogMessage. Doit être représenté si présente, p.e. en forme de Tooltip.
Section/sectionID	Non	Peut	
Section/Heading	Non	Doit	
Section/Description	Non	Doit	
Paragraph	Non	Doit	Paragraphe avec contenu
Paragraph/SectionIDRef	Non	Peut	Attribut qui indique l'appartenance d'un paragraphe à une section
Paragraph/ID	Non	Peut	
Paragraph/Label	Non	Doit	Texte d'un paragraphe, Label pour Value ou Answer
Paragraph/Value/String	Non	Doit	
Paragraph/Value/Integer	Non	Doit	
Paragraph/Value/Double	Non	Doit	
Paragraph/Value/Boolean	Non	Doit	Pour un groupe de booléens, aucune sélection d'exclusion n'est possible.
Paragraph/Value/Date	Non	Doit	
Paragraph/Value/DateTime	Non	Doit	
Paragraph/Value/YesNoUnknown	Non	Doit	
<i>Answer/<Type>/Default : peut être défini par l'Acteur, mais pas modifié par le Réacteur dans la réponse</i>			
Paragraph/Answer/String/Default	Non	Doit	
Paragraph/Answer/String/Value	Doit	Doit	
Paragraph/Answer/Integer/Default	Non	Doit	
Paragraph/Answer/Integer/Value	Doit	Doit	
Paragraph/Answer/Double/Default	Non	Doit	
Paragraph/Answer/Double/Value	Doit	Doit	
Paragraph/Answer/Boolean/Default	Non	Doit	Pour un groupe de booléens, aucune sélection d'exclusion n'est possible.
Paragraph/Answer/Boolean/Value	Doit	Doit	Pour un groupe de booléens, aucune sélection d'exclusion n'est possible.
Paragraph/Answer/Date/Default	Non	Doit	p.e. calendrier avec champ texte

Element / Attribut	Editierbar	Darstellung	Bemerkung
Paragraph/Answer/Date/Value	Doit	Doit	p.e. calendrier avec champ texte
Paragraph/Answer/DateTime/Default	Nein	Doit	p.e. calendrier avec champ texte
Paragraph/Answer/DateTime/Value	Doit	Doit	p.e. calendrier avec champ texte
Paragraph/Answer/YesNoUnknown/Default	Nein	Doit	p.e. DropDown
Paragraph/Answer/YesNoUnknown/Value	Doit	Doit	p.e. DropDown
Paragraph/Answer/Problem	(Doit)	(Doit)	Ne peut pas encore être utilisé. Utilisation future uniquement si elle est spécifiée dans un DialogMessage standard dans une version plus récente de ce document.

Table 4 Représentation des types de données divers d'un DialogMessage

4.3 Séquence d'affichage des DialogMessages

Le diagramme d'activité décrit la procédure générique pour recevoir une réponse ou une demande avec des DialogMessages contenus. Si nécessaire, la réponse à DialogMessage se produit à un moment ultérieur dans un nouveau cycle de demande-réponse.

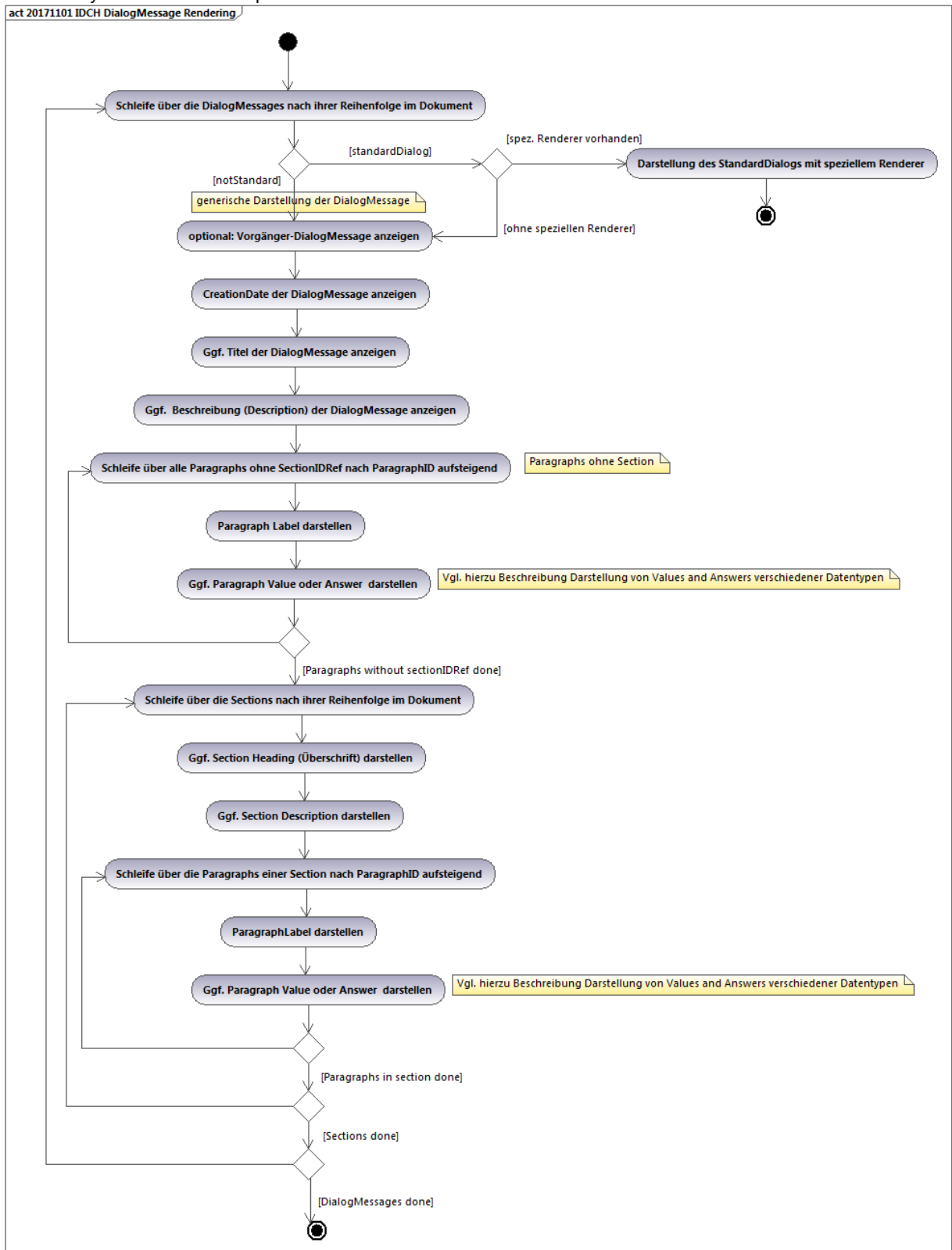


Illustration 3 Procédure d'affichage du DialogMessage (diagramme d'activité)

4.4 Réaction en tant que réacteur au moyen d'un DialogMessage

Lorsqu'un réacteur répond à un DialogMessage, une distinction est faite entre les situations suivantes.

1. un DialogMessage avec des éléments "Paragraph/Answer" est reçu. Le DialogMessage doit être affiché et une réponse avec la même structure doit être donnée. La réponse sera probablement envoyée dans un cycle ultérieur de demande-réponse.
2. une histoire DialogMessage sans éléments de paragraphe/réponse est reçue. Le message de dialogue doit être affiché. Il n'est pas nécessaire de répondre à ce DialogMessage. Aucune structure de données n'a besoin d'être copiée.
3. réception d'un DialogMessage faisant référence à une Story précédente (par exemple, description d'un accident, accord, DialogMessage). La référence est établie par l'élément "Previous", voir concaténation. Aucune structure de données ne doit être copiée par l'acteur.

4.4.1 Répondre à un DialogMessage avec des éléments Paragraph/Answer

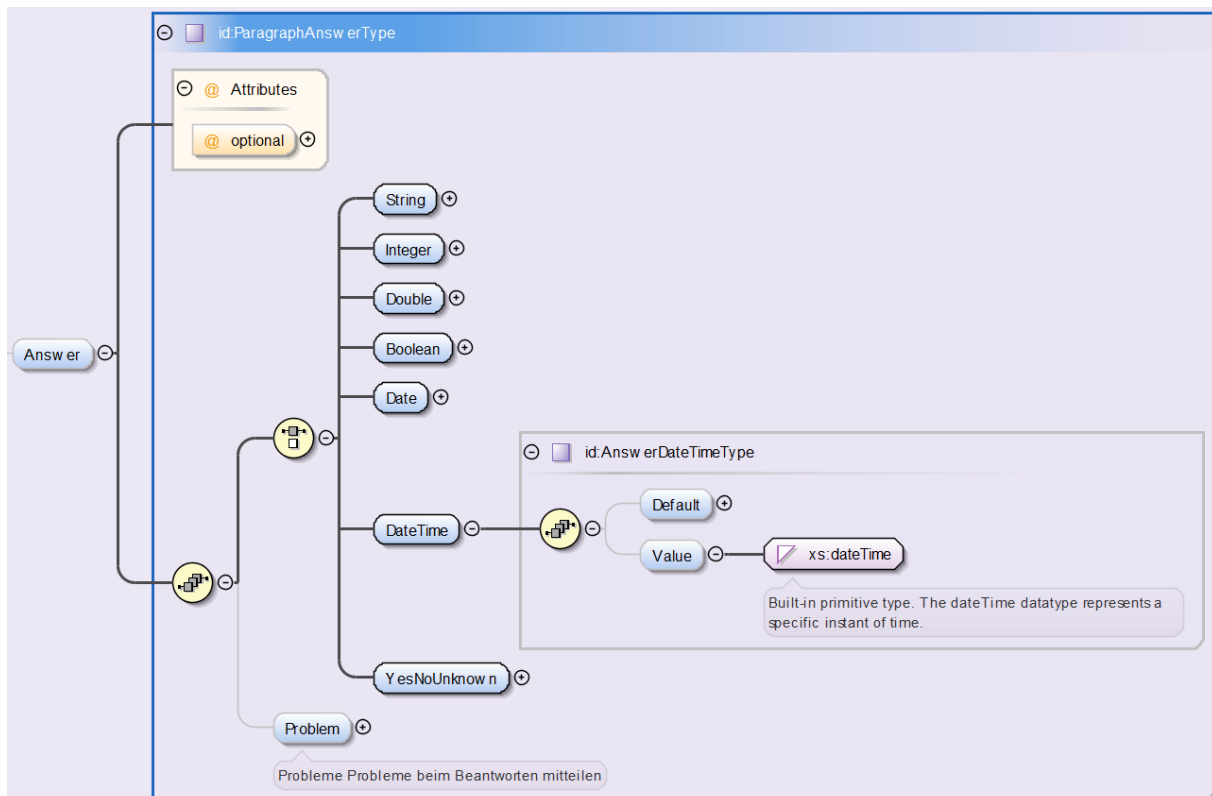


Illustration 4 Éléments Paragraph/Answer/DateTime-Elementaires éléments Answer/<Type> relatifs

- La réponse à un DialogMessage contenant des éléments de "Paragraph/Answer" est à nouveau un DialogMessage avec des éléments de "Paragraph/Answer". La réponse se fera probablement dans un cycle ultérieur de demande-réponse.
- Dans la réponse DialogMessage, l'élément "Previous", voir chapitre 4.4.2 "Concaténation des messages de dialogue", **doit** être utilisé pour que l'Acteur et le Réacteur puissent comprendre à quelle histoire de DialogMessage la réponse se réfère.
Dans le transmetteur, l'élément "Previous/ResponseStoryID" est toujours utilisé, puisque le DialogMessage du récepteur final était toujours contenu dans une SynchronicIncidentResponse.
Dans le receveur final, "Previous/RequestStoryID" est toujours utilisé, car le DialogMessage demandé au transmetteur était toujours contenu dans une SynchronicIncidentRequest.
- À l'exception de "Creation", "StoryID" et "Previous", l'ensemble du DialogMessage est reflété par des éléments "Paragraph/Answer".
- Les valeurs modifiées par le participant au dialogue, sinon les valeurs par défaut, doivent toujours être saisies dans les éléments "Paragraph/Answer/<Type>/Value", et non dans les éléments "Paragraphe/Answer/<Type>/Default". Ainsi, <Type> est remplacé par le type de valeur passée, par exemple "Paragraph/Answer/Boolean/Value".

- Les éléments "Answer", qui ne doivent être remplis qu'à titre facultatif, sont marqués par l'attribut "optional". Tout autre élément "Paragraph/Answer/<Type>/Value" doit être défini dans la réponse. Cela signifie que toutes les valeurs demandées avec les éléments "Paragraph/Answer" sans l'attribut "optional" sont des champs obligatoires, même si elles pourraient être renvoyées vides selon le schéma XML.

4.4.2 Concaténation des DialogMessages

Les différents DialogMessages peuvent être concaténés entre eux. Si DialogMessage demandeur contient des éléments de "Answer", le DialogMessage de réponse doit être concaténé avec le message de dialogue demandeur par l'élément "Previous". Cela permet d'afficher toute une chaîne de DialogMessages dans la visualisation. Dans cette optique, les DialogMessages individuels deviennent plus compréhensibles pour l'utilisateur, car ils se situent dans un contexte de flux et peuvent ensuite être visualisés.

La concaténation est contrôlée par l'élément «DialogMessage/Previous».

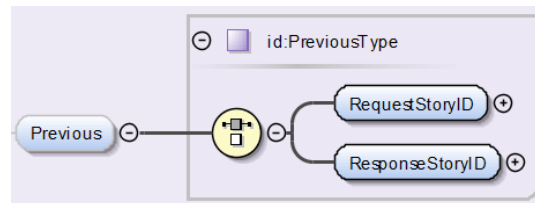


Illustration 5 Structure de l'élément DialogMessage/Previous

1. Un acteur initie un dialogue lors de la première étape et peut éventuellement établir le lien avec un StoryID existant dans l'élément "Previous". Il est différencié entre tout Reques- ou ResponseStoryID.
2. Un reacteur **doit** toujours placer un élément «Previous» dans une réponse à une DialogMessage d'un acteur. Celui-ci doit être le StoryID du DialogMessage reçu par le acteur.

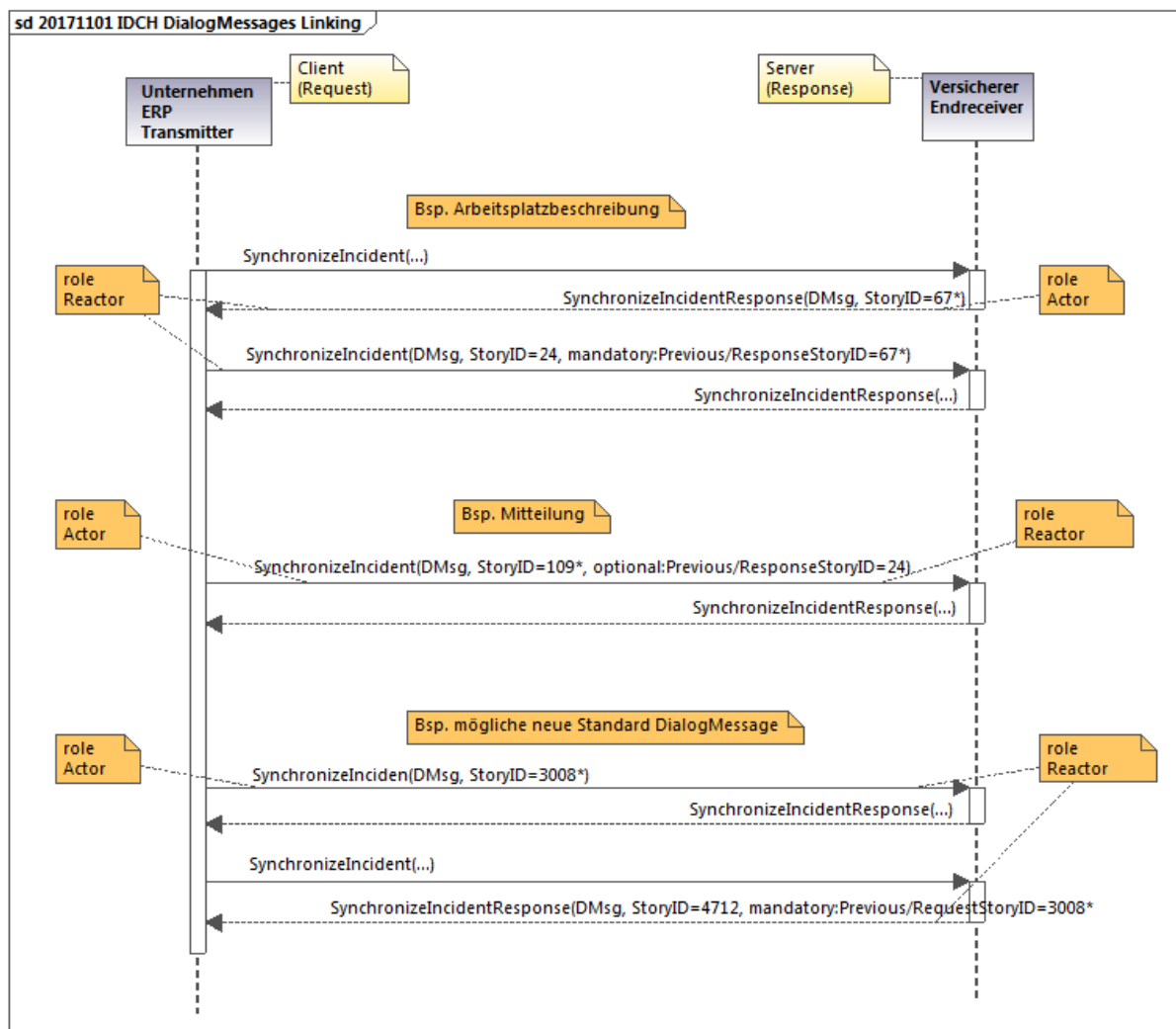


Illustration 6 Concaténation de DialogMessages

5. Standard DialogMessages en KLE

Les DialogMessages suivants sont standardisés et doivent pouvoir être créés et affichés dans le cadre de KLE selon le tableau 2 Exigences pour la conversion des DialogMessages. Les structures définies doivent être respectées.

Un DialogMessage doit définir le StandardDialogID de son type dans le document d'instance, voir le tableau ci-dessous.

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
Freie DialogMessage	notStandard

Table 5 StandardDialogIDs des DialogMessages

Les trois derniers chiffres sont la version mineure des DialogMessages standards spécifiés dans ce document. Si un DialogMessage spécifié est modifié, sa version mineure est augmentée.

Pour tous les DialogMessages standard spécifiés, il existe des exemples valables sous forme de documents d'instance (REFBSPDIA-IDCH, 2018).

Certains ID sont prédéfinis afin que l'affichage et l'évaluation des DialogMessages standard puissent être analysés en toute sécurité. Les identifiants suivants doivent correspondre aux valeurs figurant dans les documents de référence standard de DialogMessage:

- Tous les SectionID doivent être définis comme dans les documents de référence standard de DialogMessage, y compris les majuscules et les minuscules et le caractère dièse, par exemple : <Section sectionID="#ContactPerson">
- Tous les ID de paragraphe des paragraphes qui ont une sectionIDRef doivent avoir le même ID que dans les documents de référence standard de DialogMessage, par exemple le nom de la personne de contact a toujours l'ID=400
 <Paragraph sectionIDRef="#ContactPerson">
 <ID>400</ID>
 <Label>Name</Label>

- Pour les messages de dialogue standard TaskWithDeadline, TaskWithConfirmation et ContactPerson, il y a une date limite à laquelle une réponse est attendue au plus tard. Le paragraphe avec ce délai **doit** toujours avoir l'ID = 300.
- Tous les éléments du paragraphe/ID **doivent** être uniques dans l'élément "DialogMessage".

5.1 SimpleMessage «Message»

Le document d'instance de référence associé est "1_SimpleMessageActor.xml" de (REFBSPDIA-IDCH, 2018)

Le message est un simple message d'un acteur à un réacteur et ne nécessite pas de réponse.

L'élément "DialogMessage/Title" **peut** être présent et contient le "Sujet" de la tâche, comme un e-mail.

Un message **ne peut** contenir **aucun** élément de description ou de section.

Les autres éléments du paragraphe ne contiennent que les éléments "ID" et "Label" et **ne peuvent** contenir **aucun** autre élément.

Il **peut** y avoir un élément Previous avec le StoryID d'une Story précédente.

À l'exception de la ligne de sujet (élément "Title"), tout le texte **doit** être dans les éléments "Paragraph/Label".

Tous les éléments Paragraph/ID **doivent** être uniques à l'intérieur de l'élément DialogMessage.

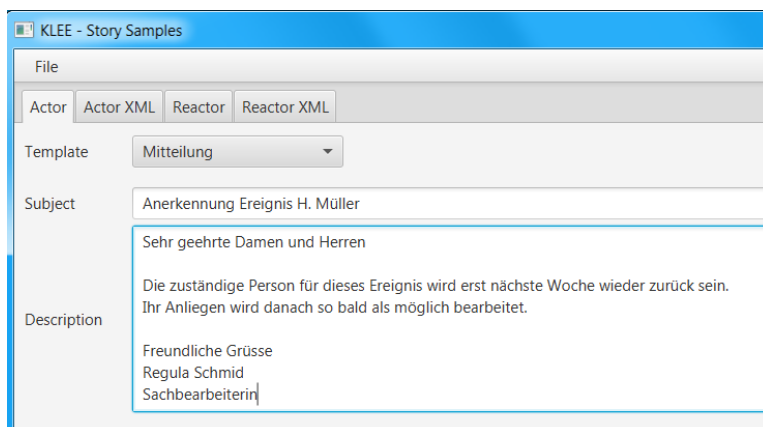


Illustration 7: Exemple d'une représentation Actor-GUI du DialogMessage «Message»

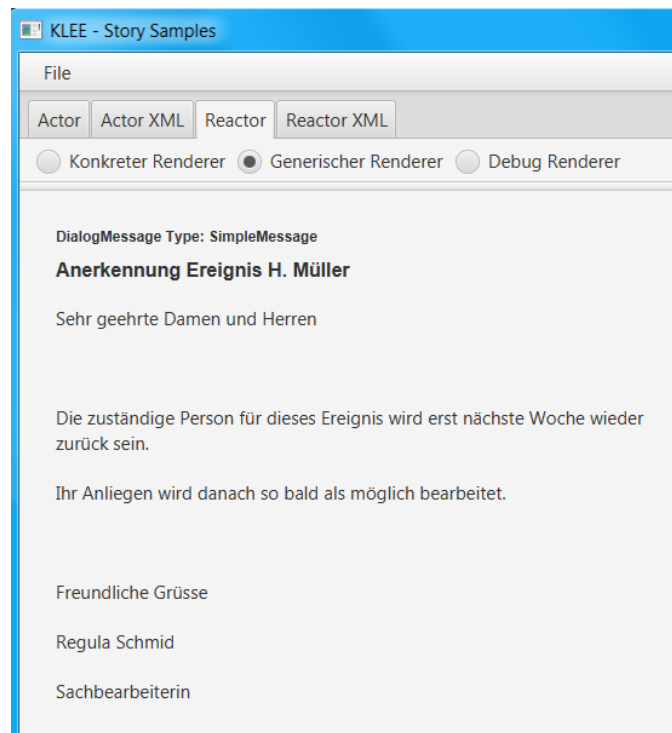


Illustration 8: Exemple d'une représentation Reactor-GUI du DialogMessage «Message»

```
<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>
```

Illustration 9: Exemple d'instance XML «Message»

5.2 TaskWithDeadline «Tâche»

Le document d'instance de référence associé est "2_TaskWithDeadlineActor.xml" de (REFBSPDIA-IDCH, 2018)

La tâche est une demande d'un acteur à un réacteur avec la date limite à laquelle la tâche doit être terminée. Il n'exige pas de réponse.

L'élément "DialogMessage/Title" **peut** être présent et contient le "Sujet" de la tâche, comme un e-mail.

Une tâche **ne peut** contenir aucune description ni aucun élément de section.

Une tâche **doit** contenir un seul paragraphe avec l'ID 300 et le rendez-vous dans un élément Paragraph/Answer/Date/Value.

Les autres éléments du paragraphe ne contiennent que les éléments "ID" et "Label" et **ne peuvent** contenir aucun autre élément.

Il **peut** y avoir un élément Previous avec le StoryID d'une histoire précédente.

À l'exception de la ligne du sujet (élément "Title"), tout le texte **doit** être dans les éléments "Paragraph/Label".

Les éléments Paragraph/ID **doivent** être uniques dans l'élément DialogMessage

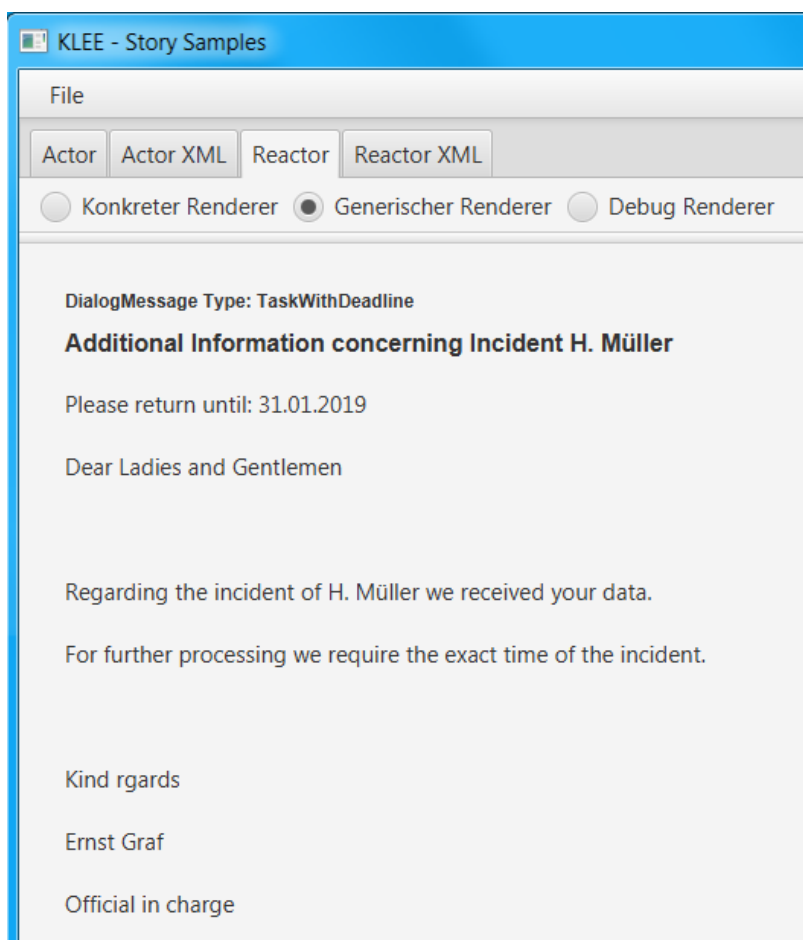


Illustration 10: Exemple d'une représentation Reactor-GUI du DialogMessage «tâche»

5.1 TaskWithConfirmation «Demande avec confirmation»

Les documents d'instance de référence associés sont "3_TaskWithConfirmationActor.xml" et "3_TaskWithConfirmationReactor.xml" de (REFBSPDIA-IDCH, 2018).

La demande avec confirmation est la tâche standard de DialogMessage avec une valeur booléenne supplémentaire et **doit** être répondue. La confirmation de la demande correspond approximativement à une confirmation de lecture dans un programme de courrier électronique.

L'élément "DialogMessage/Title" **peut** être présent et contient le "Sujet" de la demande avec confirmation, comme un e-mail.

Une demande avec confirmation **ne peut** contenir aucune description ni aucun élément de section.

Une Demande avec confirmation **doit** contenir un élément "Paragraph" avec l'ID 300 et la nomination dans un élément "Paragraph/Answer/Date/Value".

Une demande avec confirmation **doit** contenir un élément "Paragraphe" avec l'ID 310 et la valeur de la demande de confirmation dans un élément "Paragraph/Answer/Boolean/Default" avec la valeur true. Dans la réponse, le paragraphe **doit** contenir l'élément "Paragraph/Answer/Boolean/Value".

Dans la réponse, l'élément Previous **doit** être défini avec le StoryID du DialogMessage demandeur.

Sauf dans l'élément "Titre", tous les textes **doivent** être dans les éléments "Paragraph/Label".

Les éléments Paragraph/ID **doivent** être uniques dans l'élément "DialogMessage".

La réponse à la demande avec confirmation est également un DialogMessage. Il s'agit d'une copie du message de dialogue demandeur, voir chapitre 4.4 "Réponse en tant que réacteur utilisant un message de dialogue" et contient la confirmation dans l'élément "Answer" :

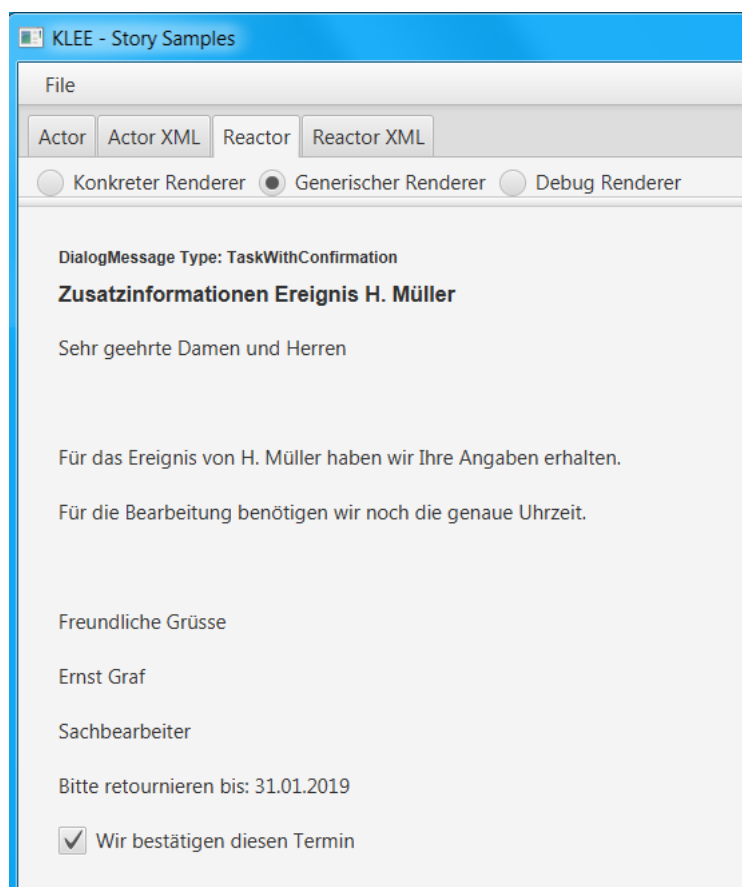


Illustration 11: Exemple d'une représentation Reactor-GUI du DialogMessage «Demande avec confirmation»

5.1 ContactPerson «Demande de la personne de contact»

Les documents d'instance de référence associés sont "4_ContactPersonActor.xml" et "4_ContactPersonReactor.xml" de (REFBSPDIA-IDCH, 2018).

Les Paragraph-IDs, sctionIDs, sectionIDRefs et l'ordre des sections et des paragraphes **doivent** être les mêmes que dans les documents des instances de référence correspondantes. L'élément Previous avec le ResponseStoryID du DialogMessage demandeur **doit** être inclus dans le DialogMessage du réacteur.

Dans la "Demande de la personne de contact", les éléments suivants peuvent être facultatifs :

- optionnel est "DialogMessage/Title" qui, s'il est disponible, contient un "Subject" ou un "Sujet" analogue à un e-mail.
- des éléments de paragraphe optionnels, qui ne contiennent chacun qu'un seul élément Label pour les explications.

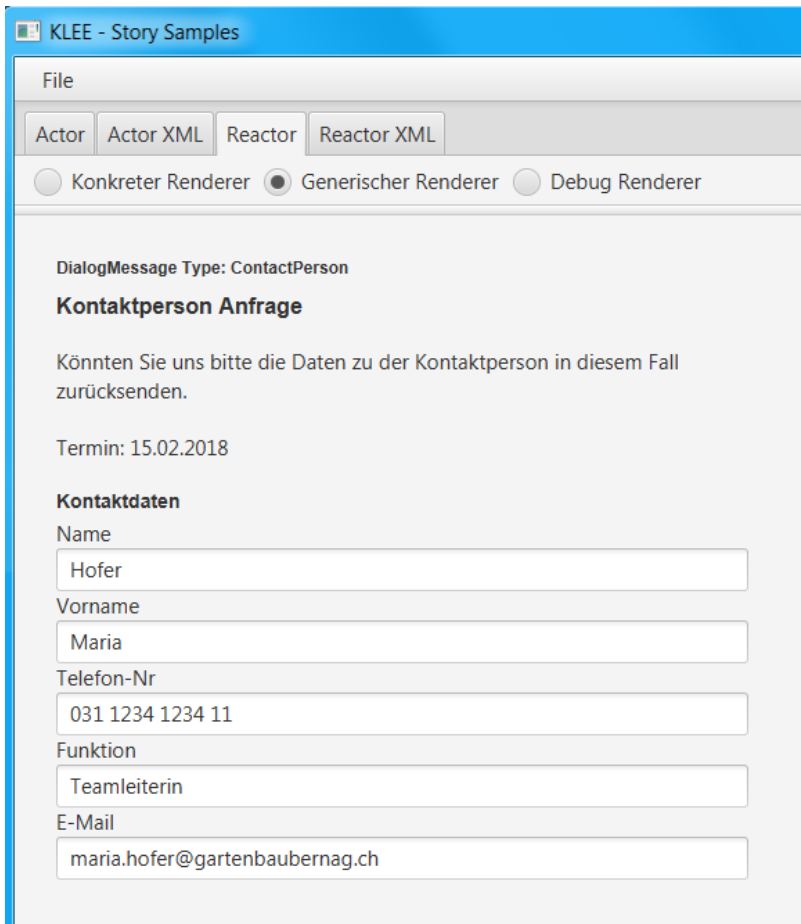


Illustration 12: Exemple d'une représentation Reactor-GUI-Darstellung du DialogMessage «Demande de la personne de contact»

La réponse à la demande de la personne de contact est également un DialogMessage. Il s'agit d'une copie du DialogMessage demandeur, tel que décrit au point 4.4 "Réponse en tant que réacteur au moyen d'un message de dialogue", et contient les informations requises dans les différents éléments de la Answer/Value :

L'élément précédent avec le ResponseStoryID ou le RequeststoryID du Story demandeur **doit** être contenu.

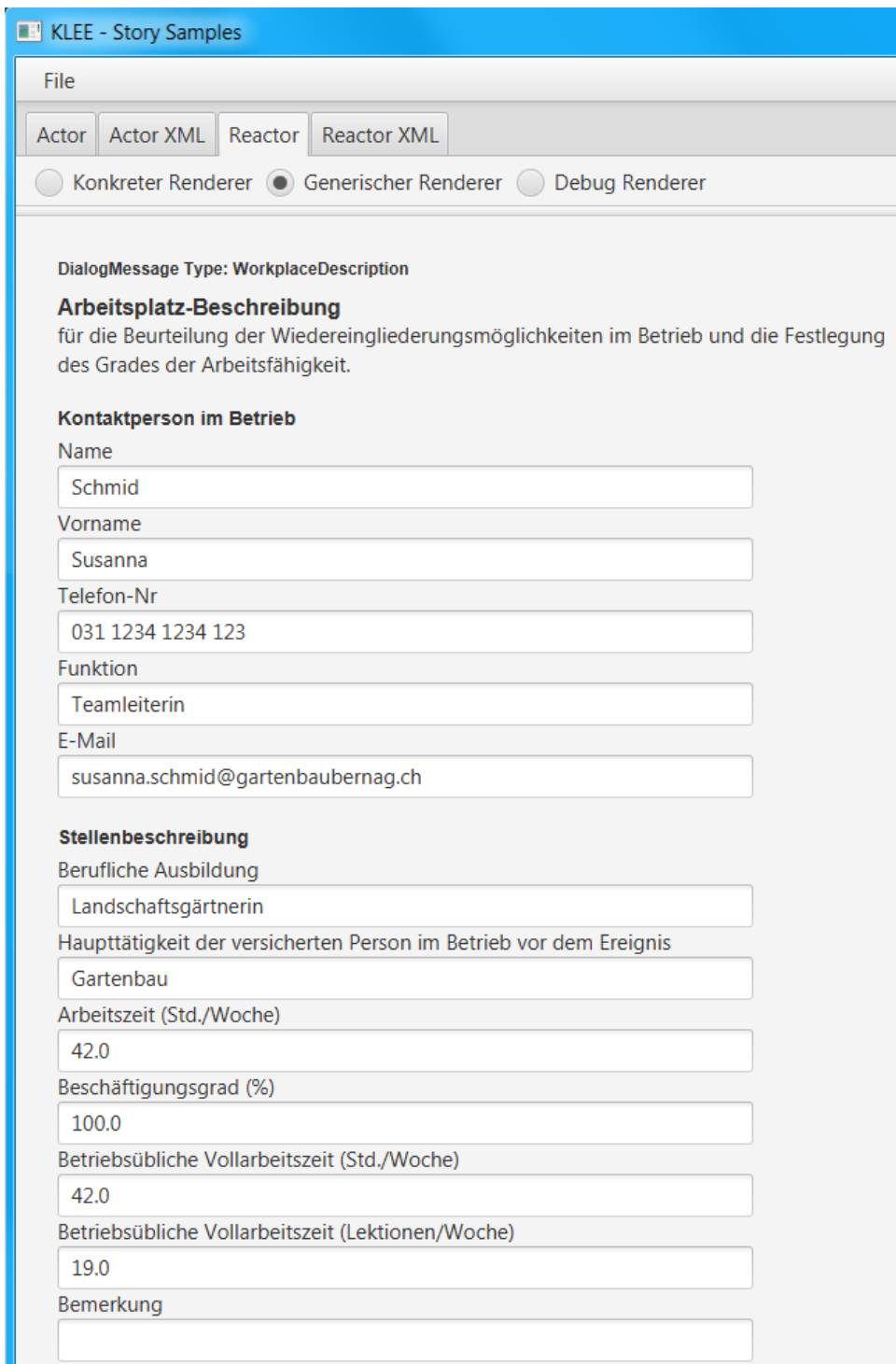
5.2 WorkplaceDescription «Description de la place de travail»

Les documents d'instance de référence associés sont "5_WorkplaceDescriptionActor.xml" et "5_WorkplaceDescriptionReactor.xml" de (REFBSPDIA-IDCH, 2018).

Les Paragraph-IDs, les sectionIDs, les sectionIDRefs et l'ordre des sections et des paragraphes **doivent** correspondre à ceux des documents des instances de référence correspondantes. L'élément Previous avec le ResponseStoryID du DialogMessage demandeur doit être inclus dans le DialogMessage du réacteur.

Les éléments "Answer" facultatifs sont indiqués par l'attribut "optional".

Les éléments Paragraph/ID **doivent** être uniques à l'intérieur de l'élément DialogMessage.



KLEE - Story Samples

File

Actor Actor XML Reactor Reactor XML

☐ Konkreter Renderer ☒ Generischer Renderer ☐ Debug Renderer

DialogMessage Type: WorkplaceDescription

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

Illustration 14: Exemple d'une représentation Reactor-GUI du DialogMessage «Description de la place de travail» 1ère partie

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

Maschinen und Geräte bedienen

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

Verkauf von Gartenartikeln

Kontaktaufnahme

☐ durch den Arzt erwünscht

mit Versicherung erfolgt am

14.11.2019

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.

Illustration 15: Exemple d'une représentation Reactor-GUI du DialogMessage «Description de la place de travail» 2ème partie

6. Annexe

6.1 Références

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.