

UML

UNIFIED
MODELING
LANGUAGE





Prof.

Luís Fernando GARCIA

luis@Garcia.pro.br

www.Garcia.pro.br

Diagrama de Sequência

Estático



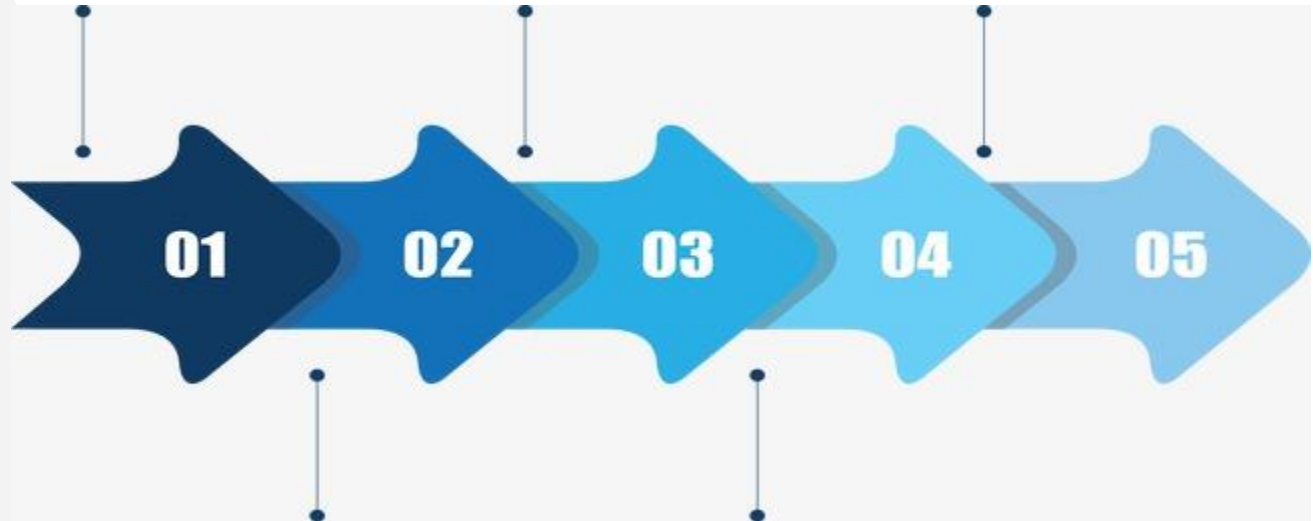
Dinâmico

Interação entre os objetos



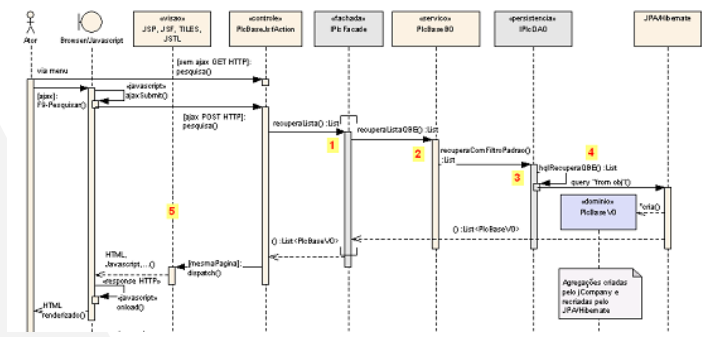
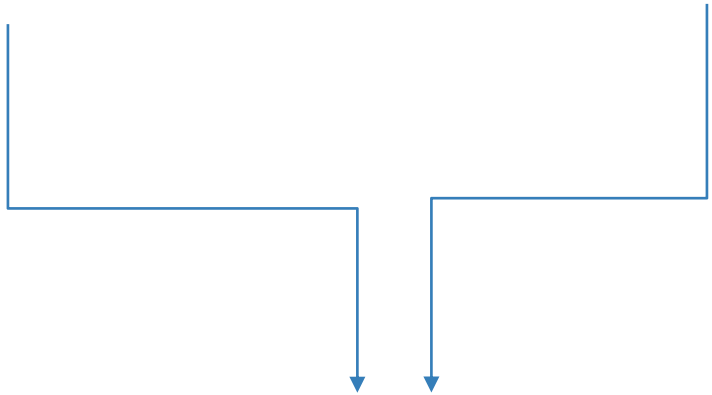
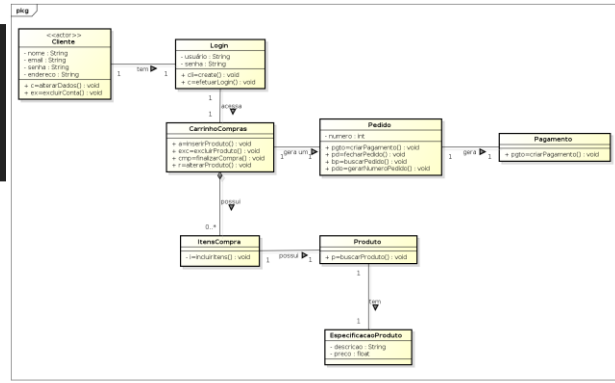
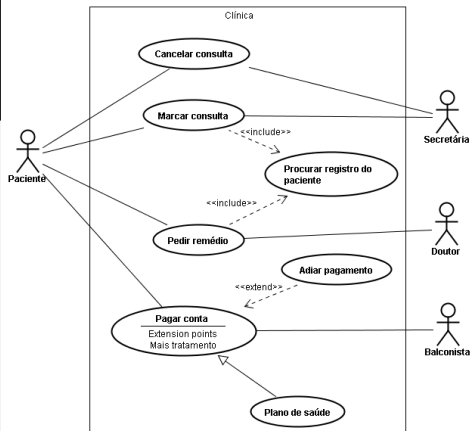
SEQUENCIA ...

Determina a seqüência de eventos que ocorrem em um determinado processo
Quais condições devem ser satisfeitas ...
Quais métodos devem ser disparados ...
E em qual ordem ...



Fontes

SEQUENCIA

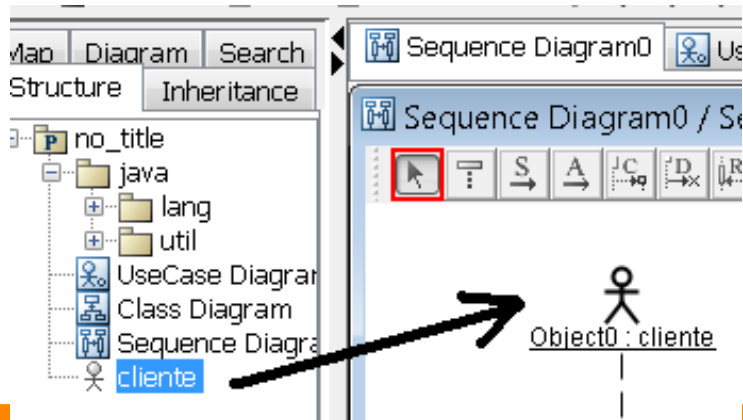


Componentes

Componentes

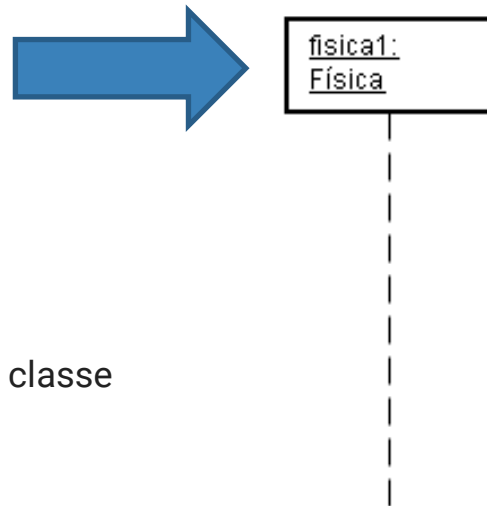
- **ATORES**
- Exatamente os mesmos dos Casos de Uso
- Interagem → Solicitam serviços → Eventos → Processos
- Não são obrigatórios no Diagrama de Seqüência

ASTAH



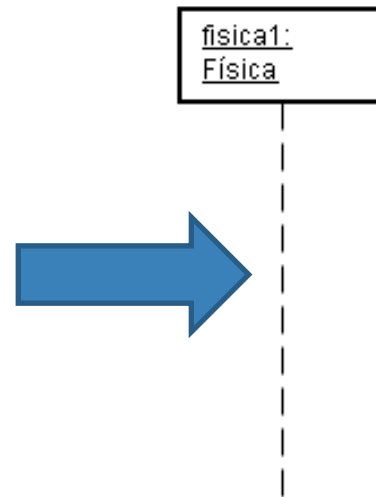
Componentes

- **OBJETOS**
- Representam as instâncias das classes
- Retângulos contendo um texto
 - Primeira parte, em minúsculo, o nome do objeto
 - Segunda parte, em letras iniciais maiúsculas, o nome da classe
 - Informações separadas por dois pontos (:)
- Linha de vida
 - Linha vertical tracejada



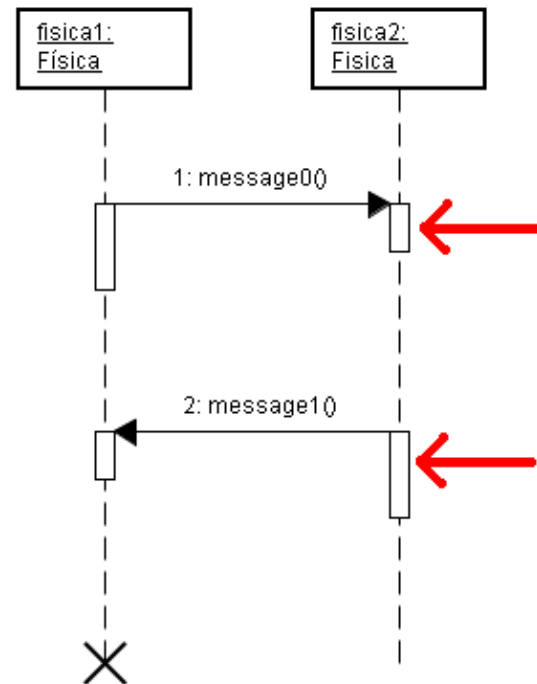
Componentes

- **LINHAS DE VIDA**
- Representa o tempo que um objeto existiu durante um processo
- Linhas finas verticais tracejadas
 - Iniciam no retângulo que representa o objeto
 - Interrompida por um "X" quando o objeto é destruído

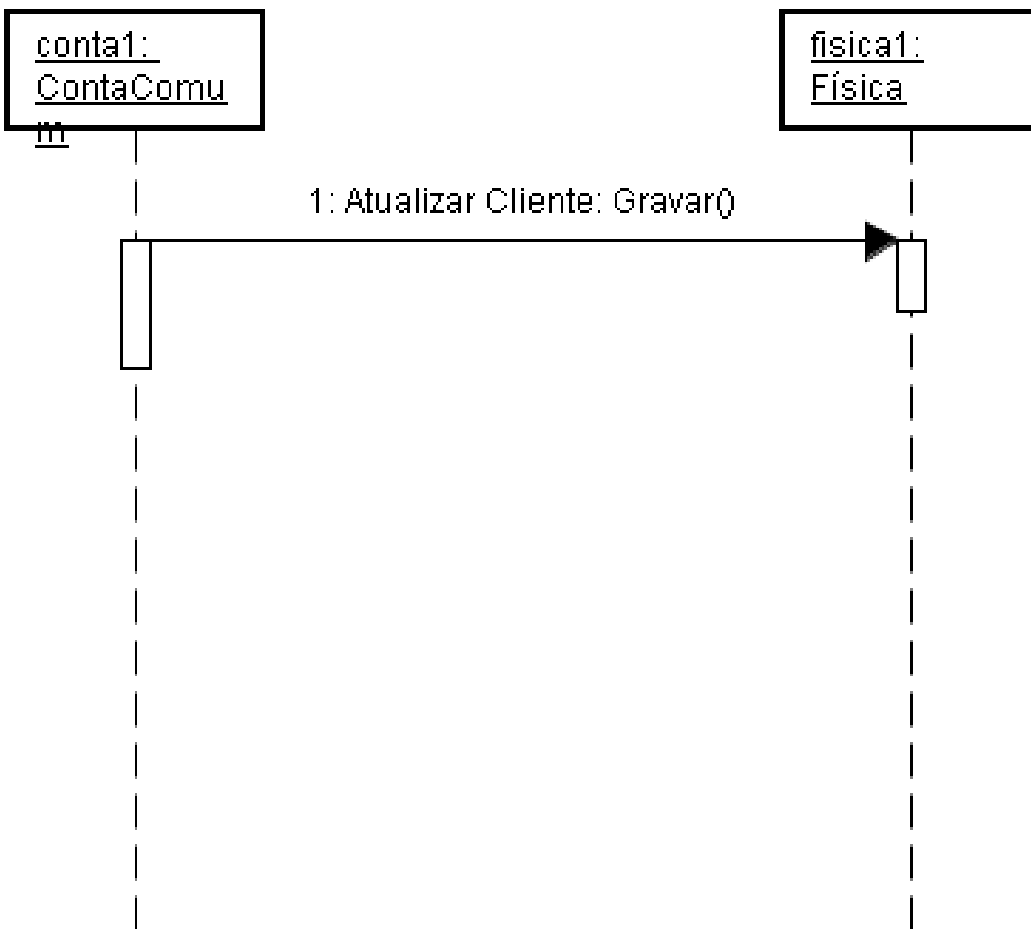


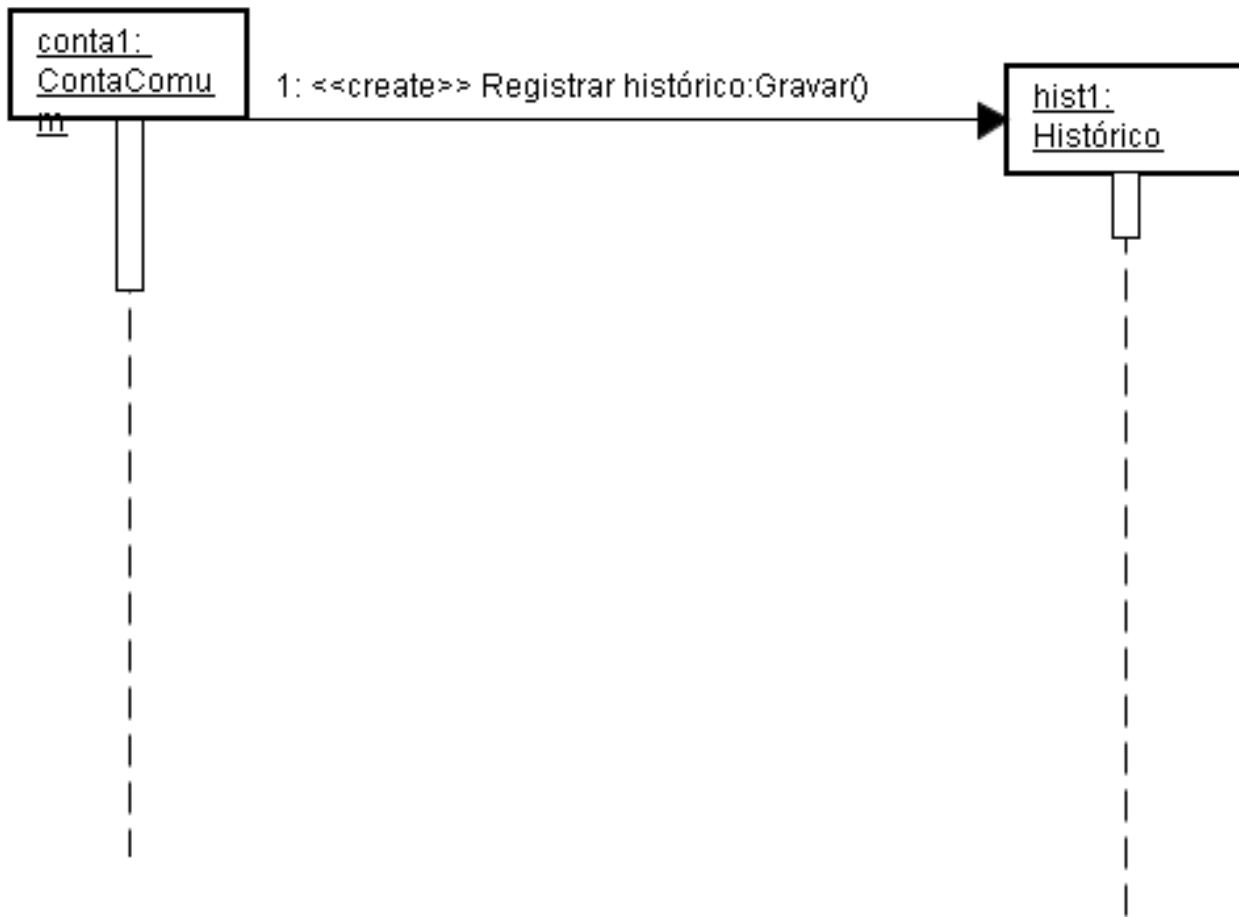
Componentes

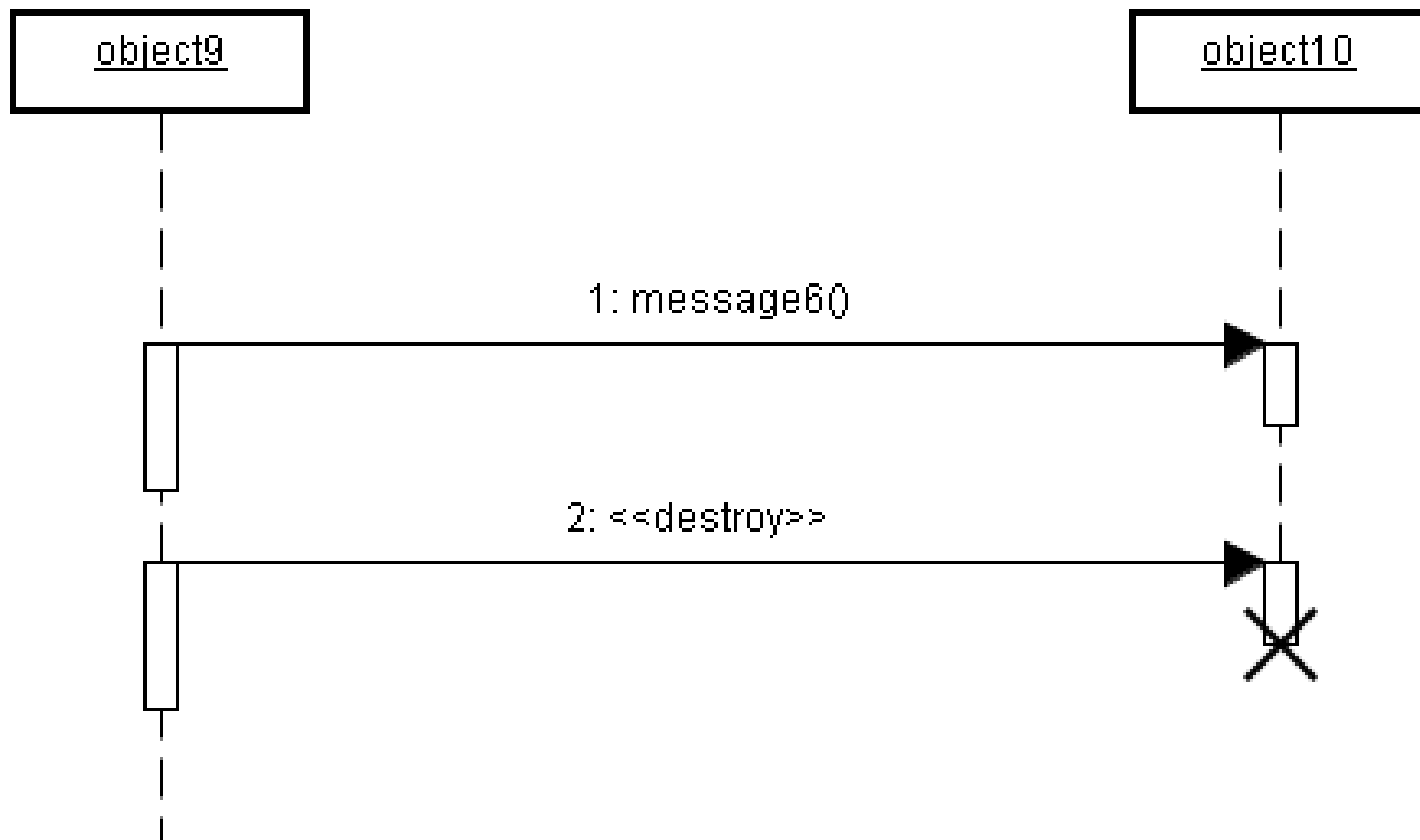
- **FOCO DE CONTROLE/ATIVAÇÃO**
- Indica os períodos em que um determinado objeto está participando ativamente do processo
 - Executando um ou mais métodos do processo
- Representados por extensões mais grossas/largas (Linha de Vida)

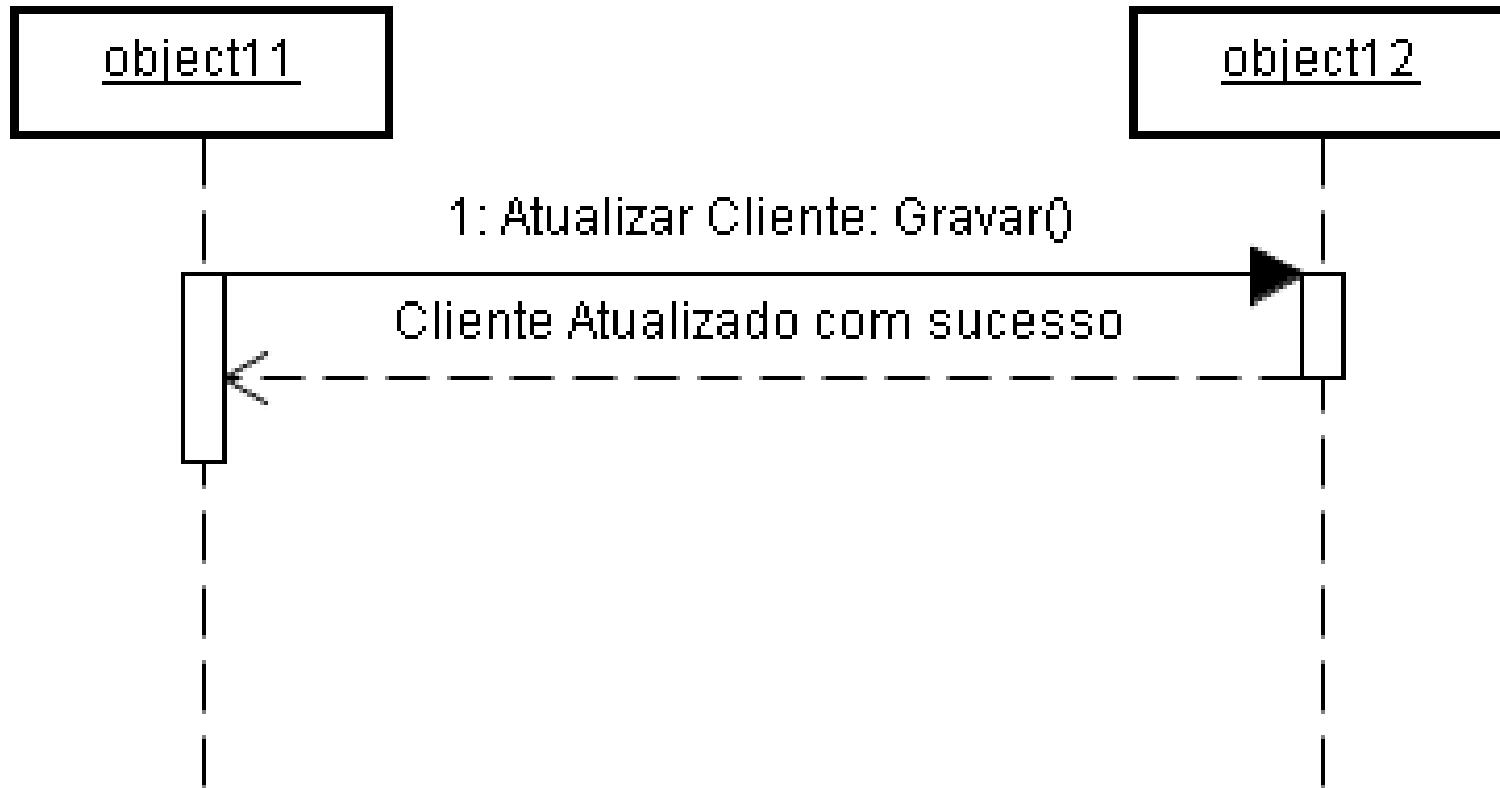


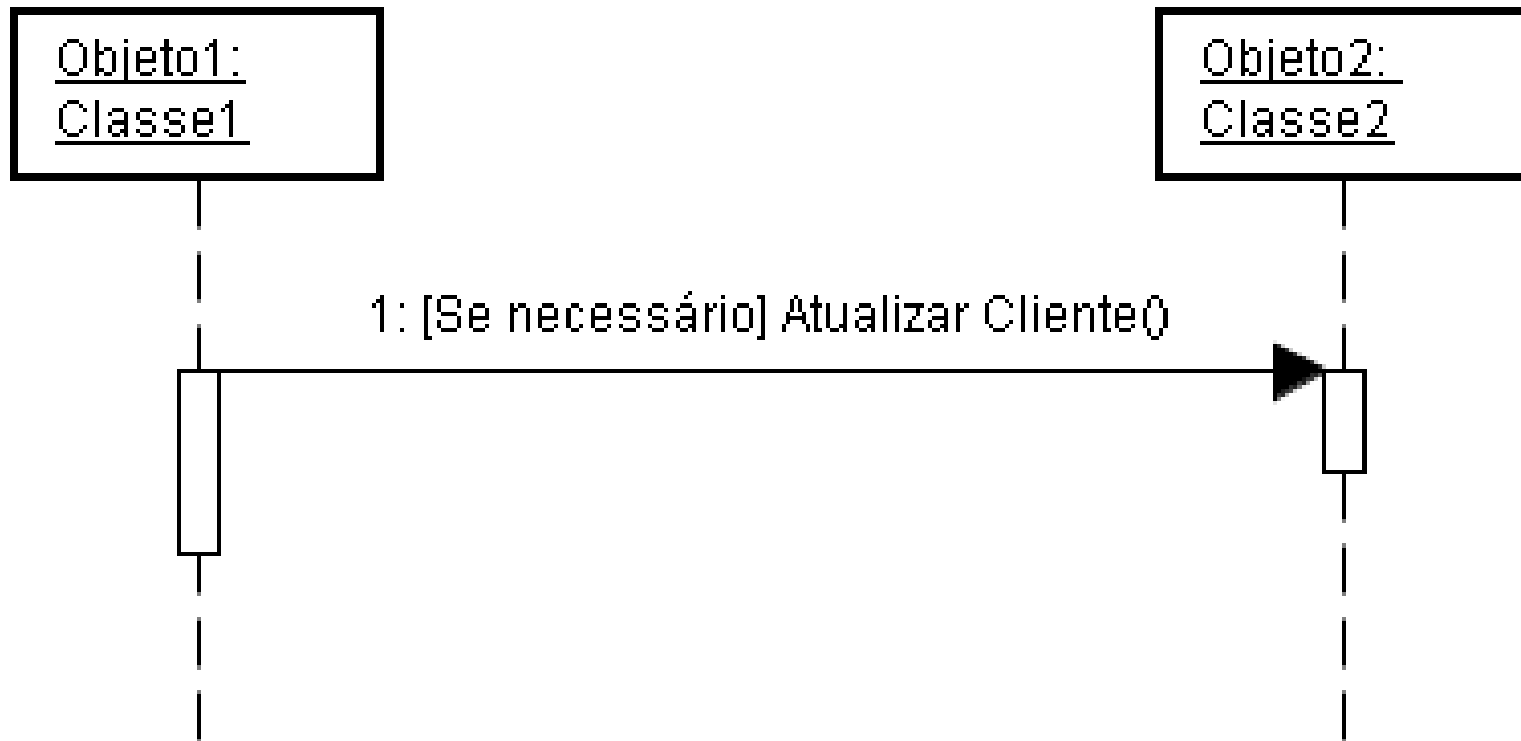
- **MENSAGENS/ESTÍMULOS**
- Demonstram a ocorrência de eventos que normalmente forçam a chamada de um método em algum dos objetos envolvidos no processo
- Mensagens entre:
 - Ator e Ator
 - Ator e Objeto
 - Objeto e Objeto
 - Objeto e Ator











Funcionáriopedido1:
Pedido

1: <<create>> * [para cada item: Gravar()]

itempedido:
Pedido

2: confirmar pedido: Gravar()

Exemplos

