ویرایش ابلاغیه:

1. کاربر پس از پرکردن فرم ویرایش ابلاغیه روی پیوند ویرایش کلیک میکند.

۲-۱- کنترل‌گر ابلاغیه دیالوگ u\_confirm را نشان می‌دهد.

1-4- اگر u\_confirm درست بود:

1-1-4- کنترل‌گر ابلاغیه شی خالی msg را ایجاد می‌کند.

2-1-4 کنترل‌گر ابلاغیه یک شی c از کلاس communique می‌سازد.

3-1-4 کنترل‌گر ابلاغیه شی c را در دیتابیس(DBMgr) جایگزین شی قبلی می‌کند.

4-1-4 کنترل‌گر ابلاغیه "ویرایش ابلاغیه با موفقیت انجام شد." را به msg اضافه می­کند.

4-1-5 کنترلگر شکایت پیام msg را به کاربر نشان می­دهد.

4-1-6 اگر u\_confirm درست نبود:

1-2-4- کنترلگر شکایت کنترل را از فرم شکایت جدید به Desktop می‌سپارد.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| # | فاعل | کنش فاعل | دیگر داده‌ها/اشیا | شی‌ای که کنش روی آن انجام می‌شود |
| 1 | کاربر | کلیک می‌کند | فرم ویرایش ابلاغیه | شکایت |
| 2-1 | کنترلگر ابلاغیه | نشان می‌دهد |  | دیالوگ u\_confirm |
| 1-4 | اگر u\_confirm درست بود: | | | |
| 1-1-4 | کنترل‌گر ابلاغیه | ایجاد می‌کند |  | msg |
| 2-1-4 | کنترل‌گر ابلاغیه | ایجاد می‌کند | شی c | c: communique |
| 3-1-4 | کنترل‌گر ابلاغیه | جایگزین می‌کند | شی c | DBMgr |
| 4-1-4 | کنترل‌گر ابلاغیه | اضافه می‌کند | "ویرایش ابلاغیه با موفقیت انجام شد." | msg |
| 6-1-4 | کنترل‌گر ابلاغیه | نشان می‌دهد |  | msg |
| 2-4 | اگر u\_confirm درست نبود: | | | |
| 1-2-4 | کنترلگر شکایت | می‌سپارد | فرم شکایت جدید | desktop |

* الگوی ایجاد کننده:

در نمودار توالی ذکر شده، Communique controller توانایی ایجاد یک شئ از کلاس msg را دارد. بنابراین، با اعمال این الگو، این کنترلگر باید ایجادکننده شئ msg باشد.