



SEQUENZDIAGRAMM

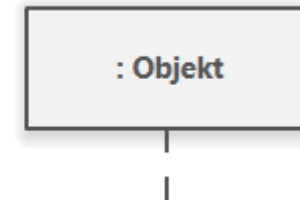
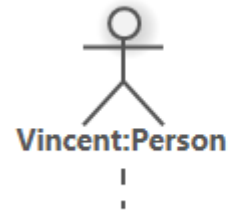
Vincent Uhlmann
IT-Akademie Dr. Heuer GmbH

SEQUENZDIAGRAMME

- Definiert den Nachrichtenfluss zwischen Objekten
- Zeigt den zeitlichen Ablauf der Nachrichten
- Interaktionen zwischen Personen und Systemen
- Reihenfolge der Interaktionen
- Notwendige Kommandos für Aufgaben
- Nachrichten/Meldungen an Anwender

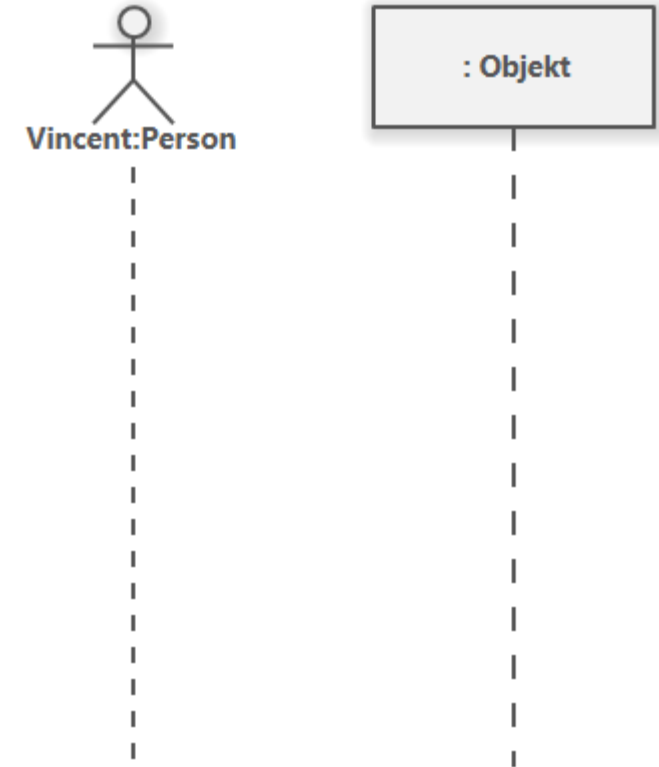
NOTATIONSELEMENTE

- Kommunikationspartner
 - Akteur (Strichmännchen)
 - Objekt (Rechteck)
- Aufbau
 - NameDesObjektes:TypDesObjektes
 - Beispiel: peter:Person
- Wenn nicht spezifiziert
 - :TypDesObjektes
 - :Person



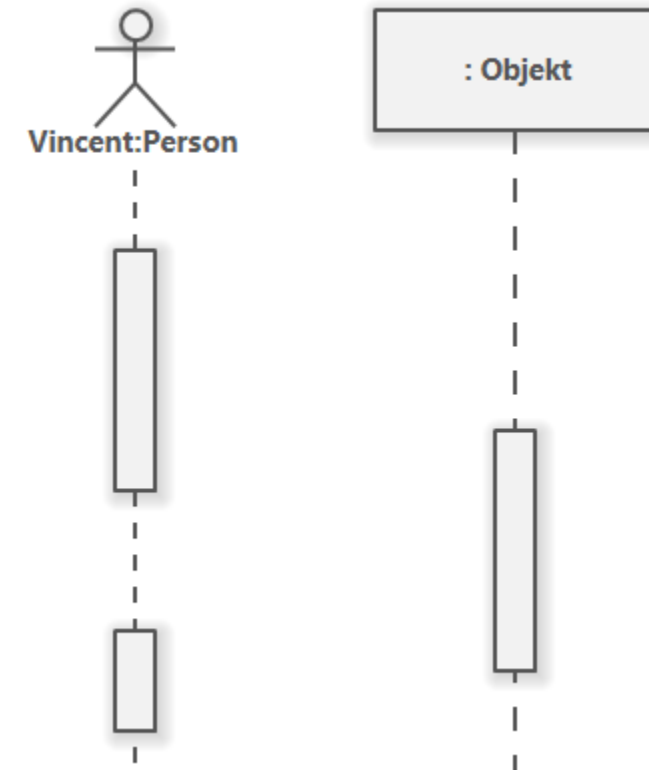
OBJEKTE UND LEBENSLINIEN

- Vertikale Dimension: Repräsentiert die Zeit
- Horizontale Dimension: Zeigt die Kommunikationspartner



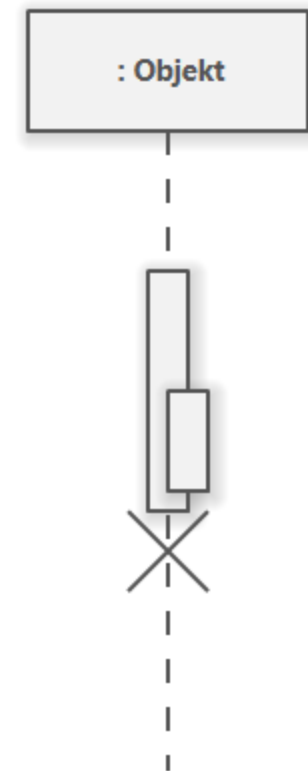
AUSFÜHRUNGSBALKEN

- Aktive Zeit: Objekt führt eine Aktion aus
- Passive Zeit: Objekt existiert, aber führt keine Aktion aus



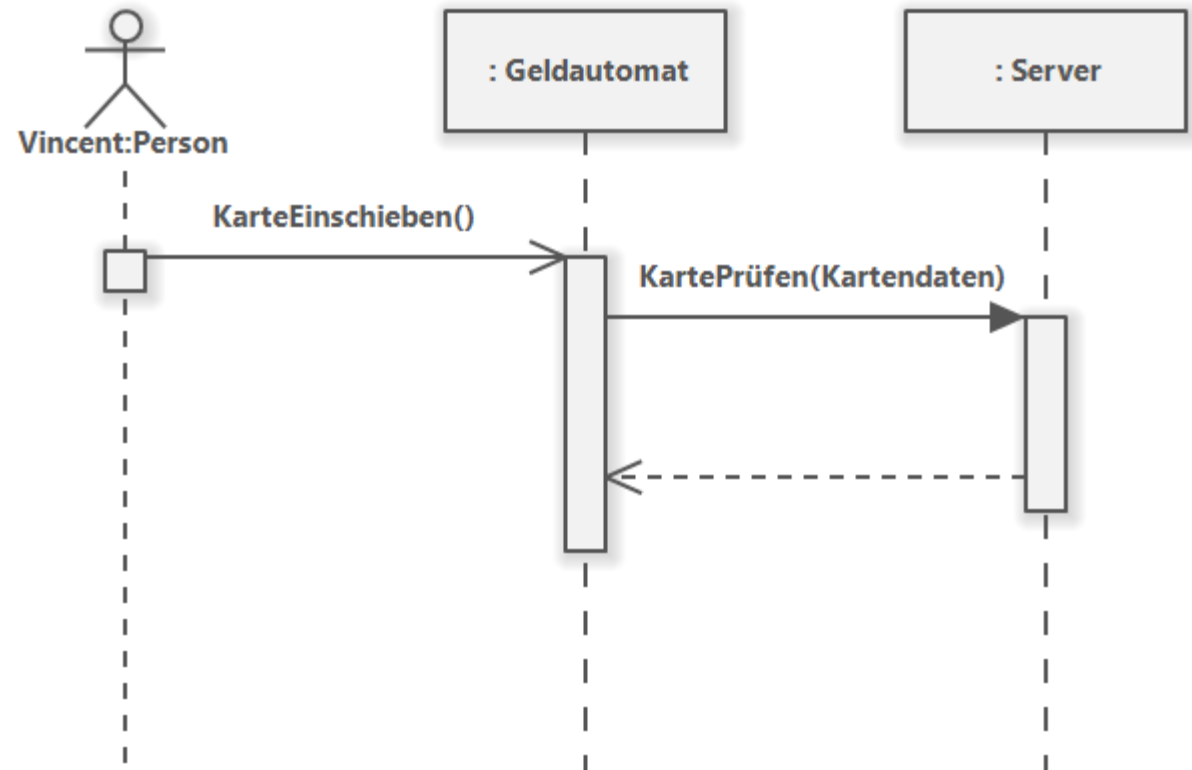
OBJEKTE

- Aktivitäten eines Objekts können parallel stattfinden
- Ausführungsbalken werden übereinander gelegt, ähnlich wie ein Callstack
- Wird ein Objekt zerstört, wird die Lebenslinie mit einem Stopsymbol abgeschlossen



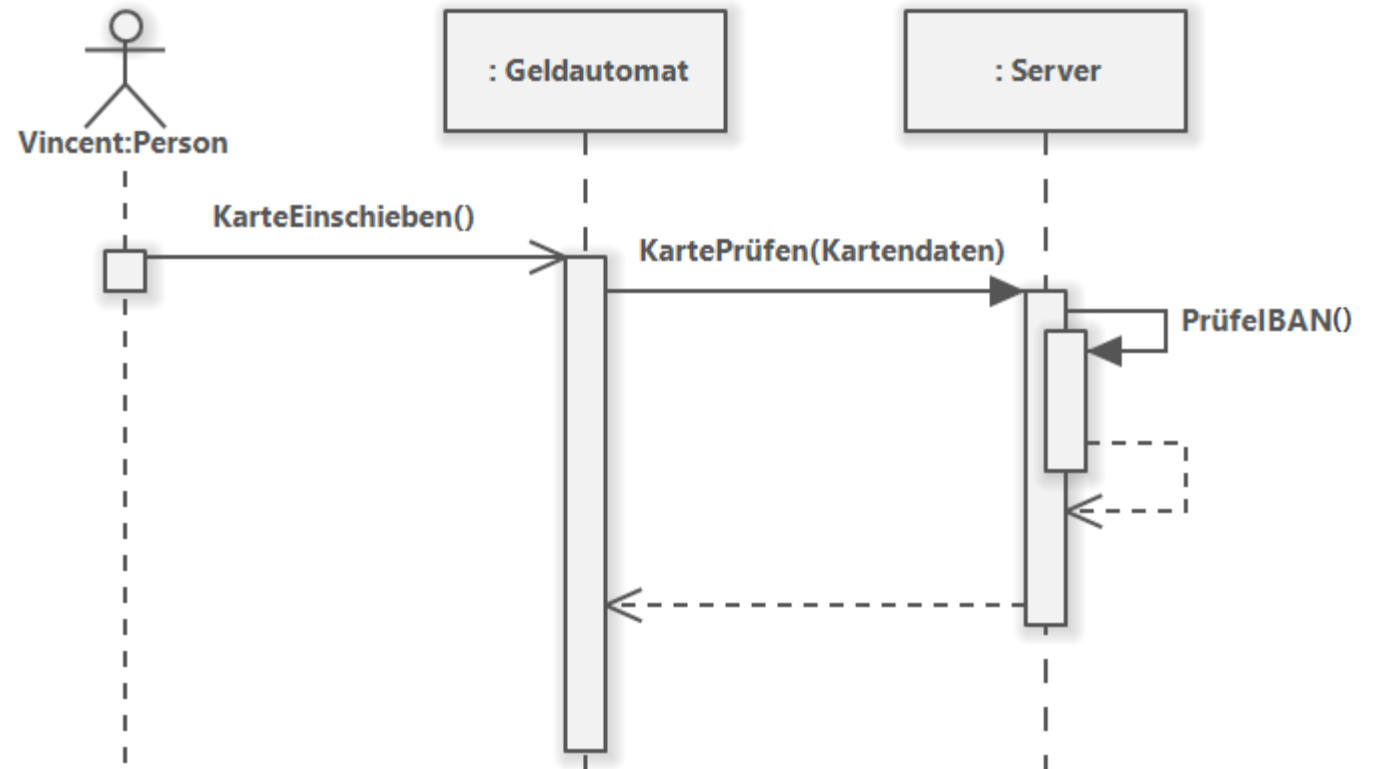
NACHRICHTEN

- Asynchrone Nachrichten
 - Sender wartet nicht auf Empfänger
 - Dargestellt durch Pfeil mit offener Spitze
- Synchrone Nachrichten
 - Blockiert den Sender bis Empfänger antwortet
 - Dargestellt durch Pfeil mit gefüllter Spitze
 - Rückantwort mit gestrichelter Linie und offener Spitze



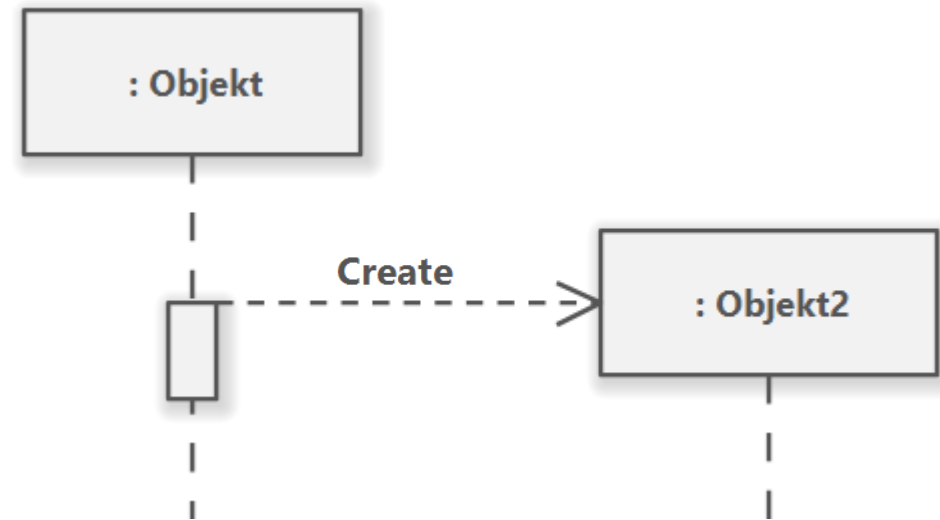
SELBSTNACHRICHTEN

- Nachricht an sich selbst
- Bei synchroner Ausführung:
Rückantwort-Pfeil erforderlich



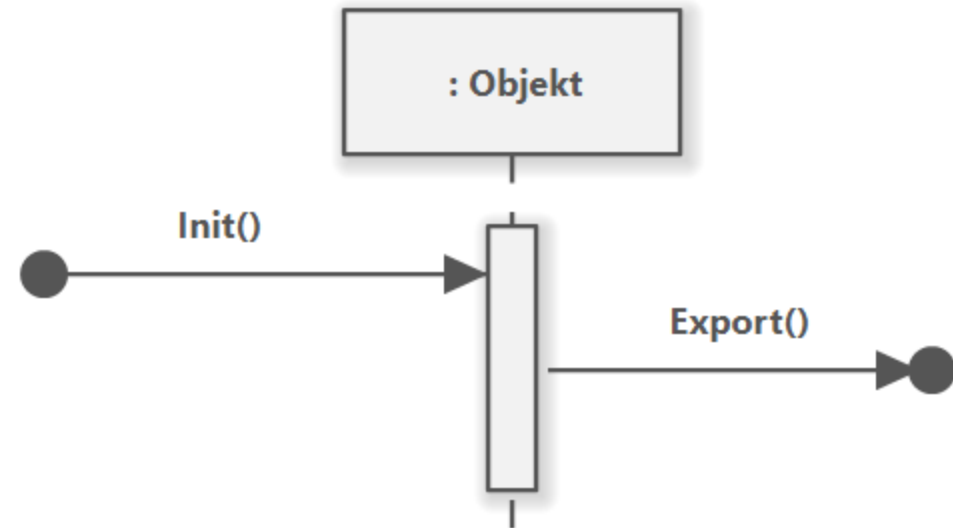
OBJEKTERZEUGUNG

- Gestrichelte Linie mit "Create" Meldung
- Zeigt Erzeugung eines Objekts durch ein anderes an



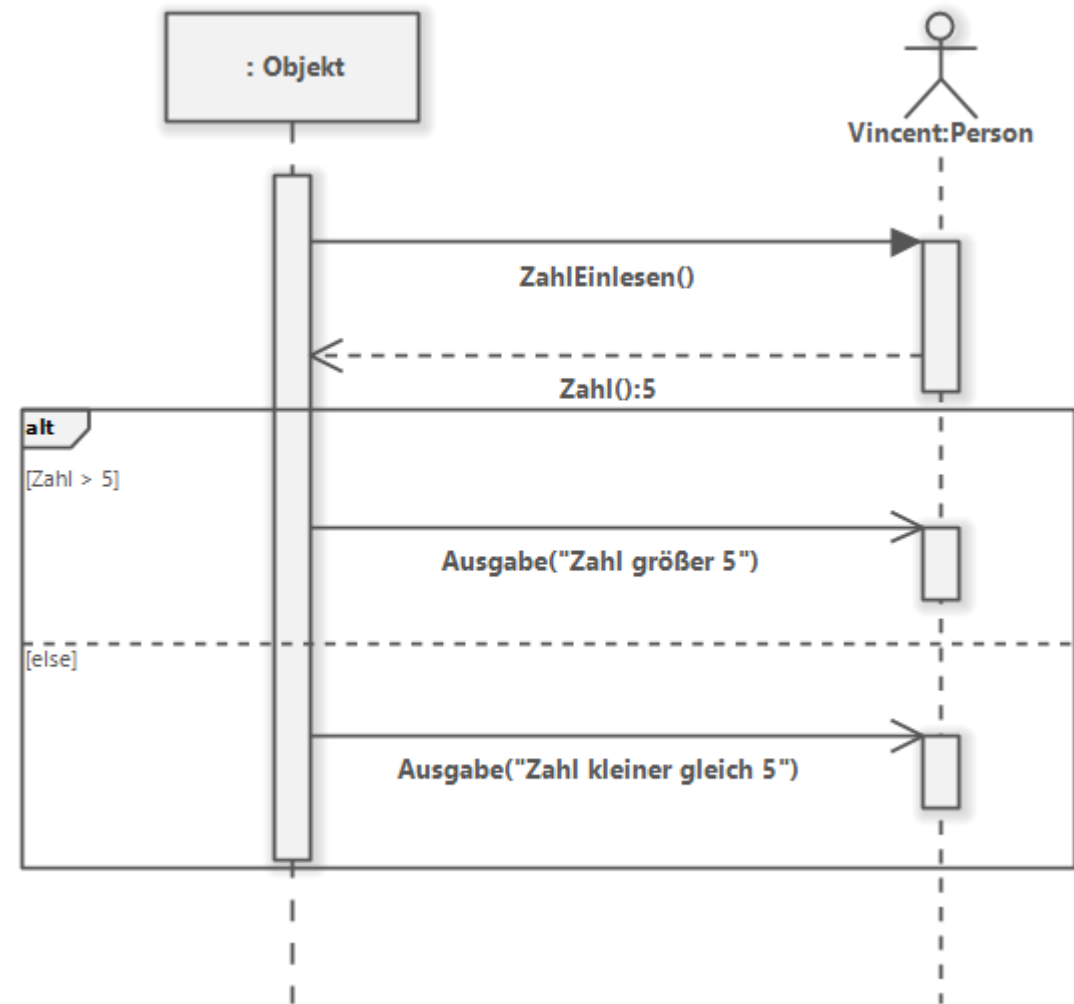
NACHRICHTEN AN UNBEKANNTE OBJEKTE

- Nachrichten an unbekannte oder im aktuellen Kontext nicht vorhandene Objekte
- Verwendung von Found- und Lost-Message Elementen
- Synchron oder asynchron



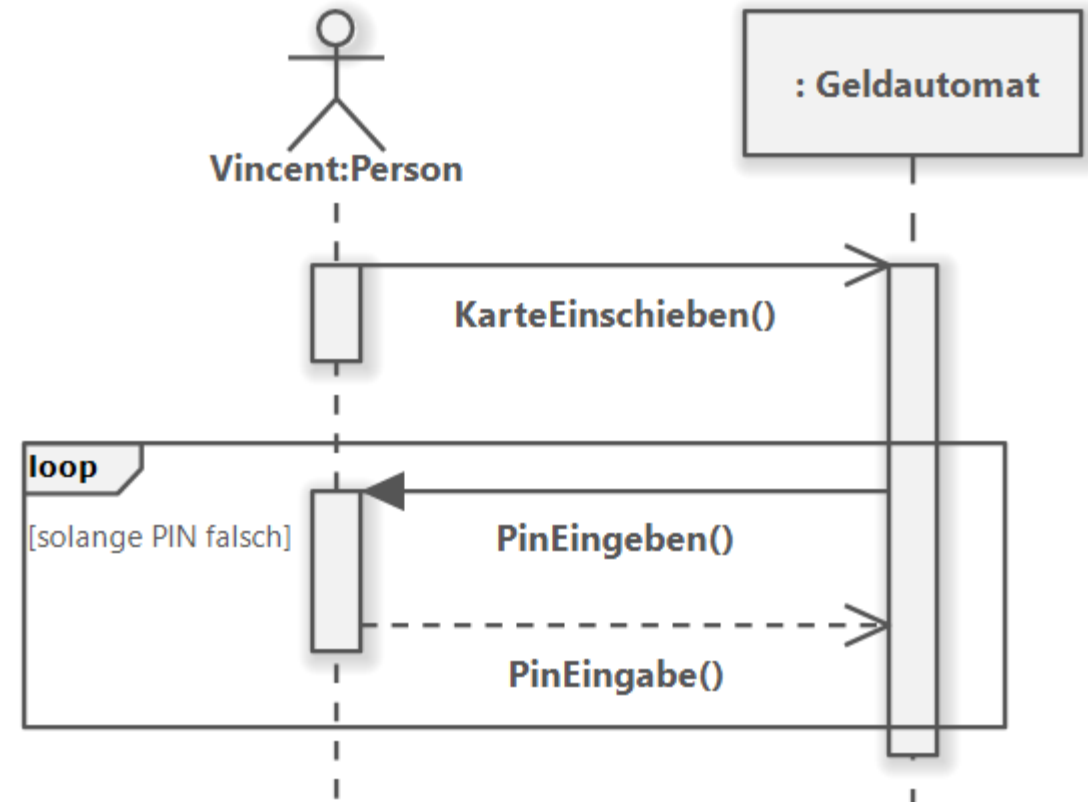
ALT FRAGMENT

- Verzweigungen für if/else bzw. switch/case



LOOP FRAGMENT

- Schleifen



PAR FRAGMENT

- Parallele Vorgänge

