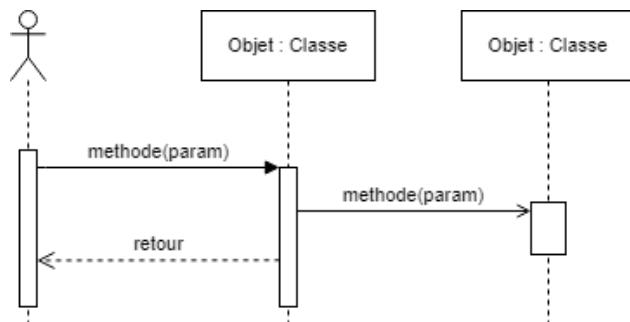
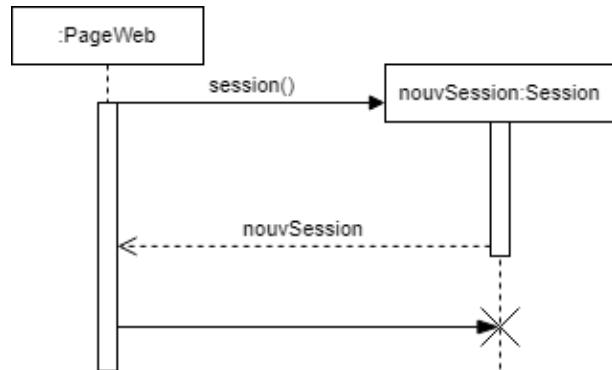


UML - Diagramme de séquences

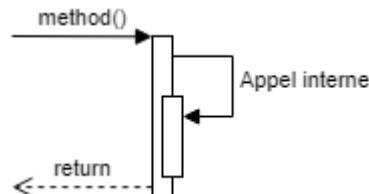
Représentation



Création et destruction d'objets

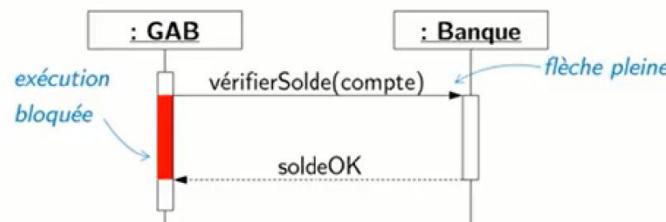


Appel interne



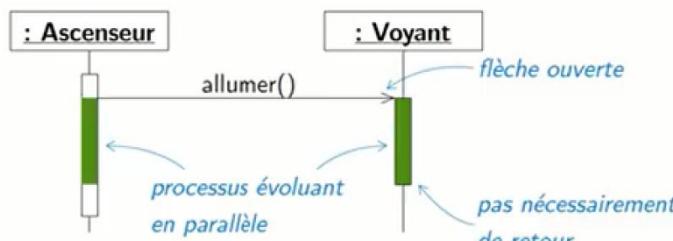
Message synchrone

- Emetteur bloqué en attente de retour
- Exécution séquentielle
- Flèche pleine

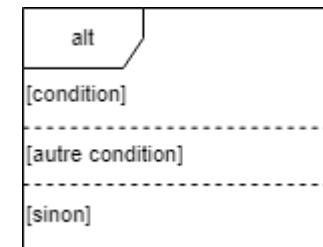


Message asynchrone

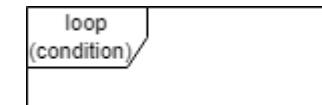
- Emetteur non bloqué, continue son exécution
- Flèche pointe ouverte



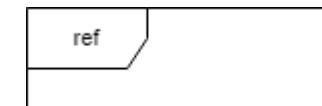
Condition



Boucle



Référence



Interface

Il est parfois nécessaire de faire appel à une classe d'interface entre l'acteur et les premiers objets utilisés