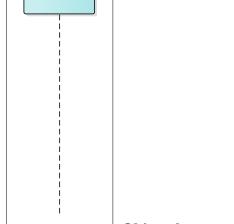
Entități de bază:

Object1

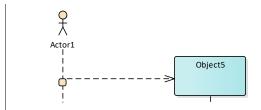
Actorul – reprezintă elementul extern care inițiază acțiunile asupra sistemului. În diagrama secvențelor putem avea unul sau mai mulți actori. Denumirea actorului întotdeauna va fi un substantiv.



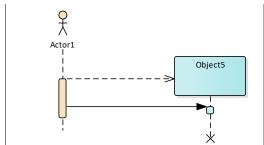
Obiectul – este o instanță (un exemplar) a unei clase. Obiectul trebuie să reprezinte părți importante din sistem: meniuri, submeniuri (Ex. Interfața, Sistem, BD, Pagina Start, etc.). Denumirea obiectului întotdeauna va fi un substantiv.



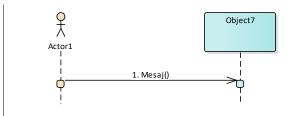
Fragmentul – permite parcurgerea diagramei atât în situații de succes cât și insucces, indicând care parte din diagramă se repetă. Denumirea fragmentului trebuie gândită sub forma unei condiții.



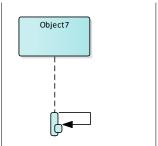
New Object – este un obiect nou creat de un obiect cu putere de prelucrare, de obicei apare în procesul de lucru al sistemului (exemplu de New Object: Catalog, Formular, Chestionar, Bilet).



Delete Object - reprezintă operația de ștergere a obiectului nou creat. Ștergerea va fi efectuată de către obiectul care l-a creat.



Mesajul – reprezintă informația care se transmite între Actor-Obiect și Obiect-Obiect. Mesajul se numerotează și poate conține un număr diferit de cuvinte.

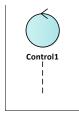


Apel de întoarcere la obiect – se utilizează pentru a face anumite verificări, prelucrări de date de către singur obiectul.

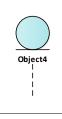
Stereotipuri:



Boundary – poate fi utilizat pentru a reprezenta Interfața sistemului.

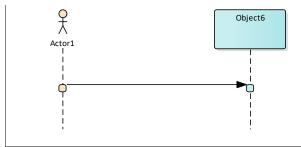


Control – poate fi utilizat pentru a reprezenta Sistemul (aplicația).

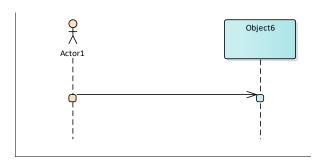


Entity - poate fi utilizat pentru a reprezenta BD a sistemului.

Tipuri de Relații și Sintaxa diagramei Secvențelor:

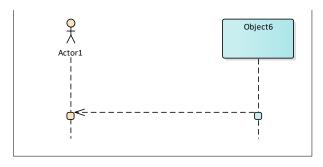


Relația sincronă – este o relație care așteaptă răspuns imediat de la sistem, sau peste o anumită perioadă de timp.



Relația asincronă - este o relație care nu

așteaptă răspuns de la sistem.



Relația return – este o relație care servește

drept răspuns pentru o relație sincronă.