



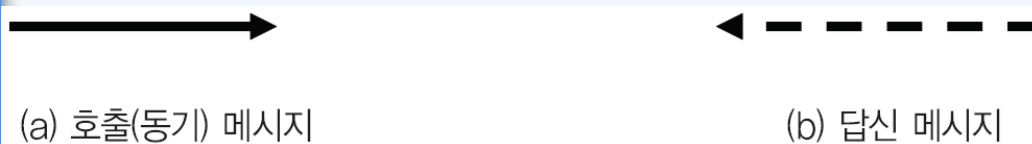
순차 다이어그램

- 순차 다이어그램의 개요
- 순차 다이어그램의 사용 시점
- 순차 다이어그램의 UML 표기법
- 간단한 순차 다이어그램의 예

- 순차 다이어그램(Sequence Diagram)
 - ✓ 객체간의 동적 상호작용을 시간적 개념을 중심으로 모델링하는 과정
 - ✓ 다이어그램의 수직방향이 시간의 흐름을 나타낸다.
- 순차 다이어그램은 유스케이스를 실현(realization)한다.
 - ✓ 유스케이스 다이어그램에서는 시스템이 제공해야 하는 서비스를 정의하기 때문에 유스케이스는 프로그램으로 구현되기 전에 순차 다이어그램으로 설계
- 순차 다이어그램(Sequence Diagram)은 상호작용 다이어그램(Interaction Diagram)으로 불리며 시스템의 동적 측면을 모델링하기 위해 UML에서 사용하는 다이어그램
 - ✓ 순차 다이어그램은 메시지의 시간 순서에 따라 보여지며 다이어그램의 수직방향이 시간의 흐름을 나타낸다.
- 객체는 다른 객체와 메시지를 주고받는다.
- 각 메시지는 시간의 흐름에 따라 순서를 정하게 된다.

● 메시지

- 한 객체에서 다른 객체로 전송되는 메시지는 한 객체의 생명선에서 다른 객체의 생명선으로 이동하는 것을 의미
- 화살표로 메시지를 표현하는데, 화살표의 머리 모양이 메시지의 형태를 좌우
- 호출(Call) 메시지
 - ✓ 실선의 끝에 속을 칠한 화살표([그림 5-6] (a))
- 답신 메시지
 - ✓ 점선 끝에 화살표([그림 5-6] (b))를 붙인 모양
 - ✓ 수신 객체로부터 답신 메시지를 요청하는 경우, 답신 메시지의 표시를 생략
- 동기(Synchronous) 메시지
 - ✓ 송신 객체가 수신 객체를 기다려주는 메시지
- 비동기(Asynchronous) 메시지
 - ✓ 송신 객체가 보내는 메시지로서 수신 객체의 오퍼레이션을 실행하게 하는 것은 동일하지만, 오퍼레이션이 완료될 때까지 송신 객체가 기다리지는 않는다.
 - ✓ [그림 5-7]과 같이 실선에 화살표모양을 붙여 나타낸다



[그림 5-6] 동기 메시지



[그림 5-7] 비동기 메시지