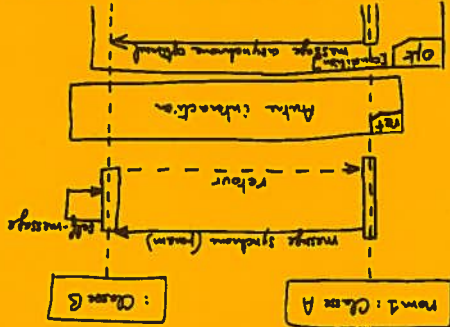
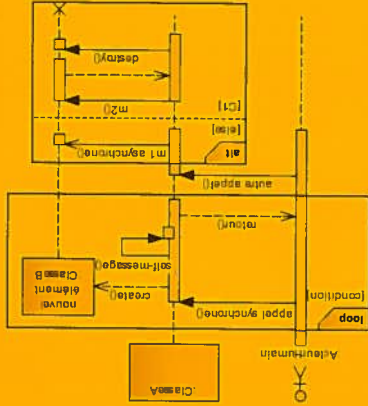


- Ce type de diagramme illustre un scénario particulier au sein du système.
- Les lignes de vie ne sont pas des classes, mais pas vraiment des objets non plus. Il s'agit en fait de sorte d'instances génériques, plus précisément de rôles types. La notation UML2 est nom : Type, sans soulignement comme c'était le cas en UML1. Le nom étant optionnel, on se retrouve souvent avec la notation : NomType.
- Un objet peut s'envoyer via un lien un message à lui-même. Il s'agit d'un traitement interne qui se traduit généralement par une méthode privée d'un objet en programmation objet alors que la réception d'un message venant d'un autre objet correspond forcément à l'invocation d'une méthode publique.



- Spécification d'activation : bande blanche qui représente une période d'activité sur une ligne de vie.

- Message synchrone : envoi de message pour lequel l'expéditeur se bloque en attente du retour et qui est représenté par une flèche pleine.
- Un message asynchrone, au contraire, est représenté par une flèche ouverte.
- Occurrence d'interaction : une interaction peut faire référence explicitement à une autre interaction grâce à un cadre avec le mot-clé ref et indiquant le nom de l'autre interaction.



## Trucs et astuces

- La bande d'activation est optionnelle en analyse, mais peut se révéler utile en conception objet pour montrer l'imbrication des appels d'opérations.
- La notation UML2 des messages synchrones et asynchrones a changé par rapport à UML1.
- Un message peut porter des paramètres.
- UML2 a ajouté une nouvelle notation très utile : les cadres d'interaction. Chaque cadre possède un opérateur et peut être divisé en fragments. Les principaux opérateurs sont :
  - loop : boucle. Le fragment peut s'exécuter plusieurs fois, et la condition de garde explicite l'itération.
  - opt : optionnel. Le fragment ne s'exécute que si la condition fournie est vraie.
  - alt : fragments alternatifs. Seul le fragment possédant la condition vraie s'exécutera.