



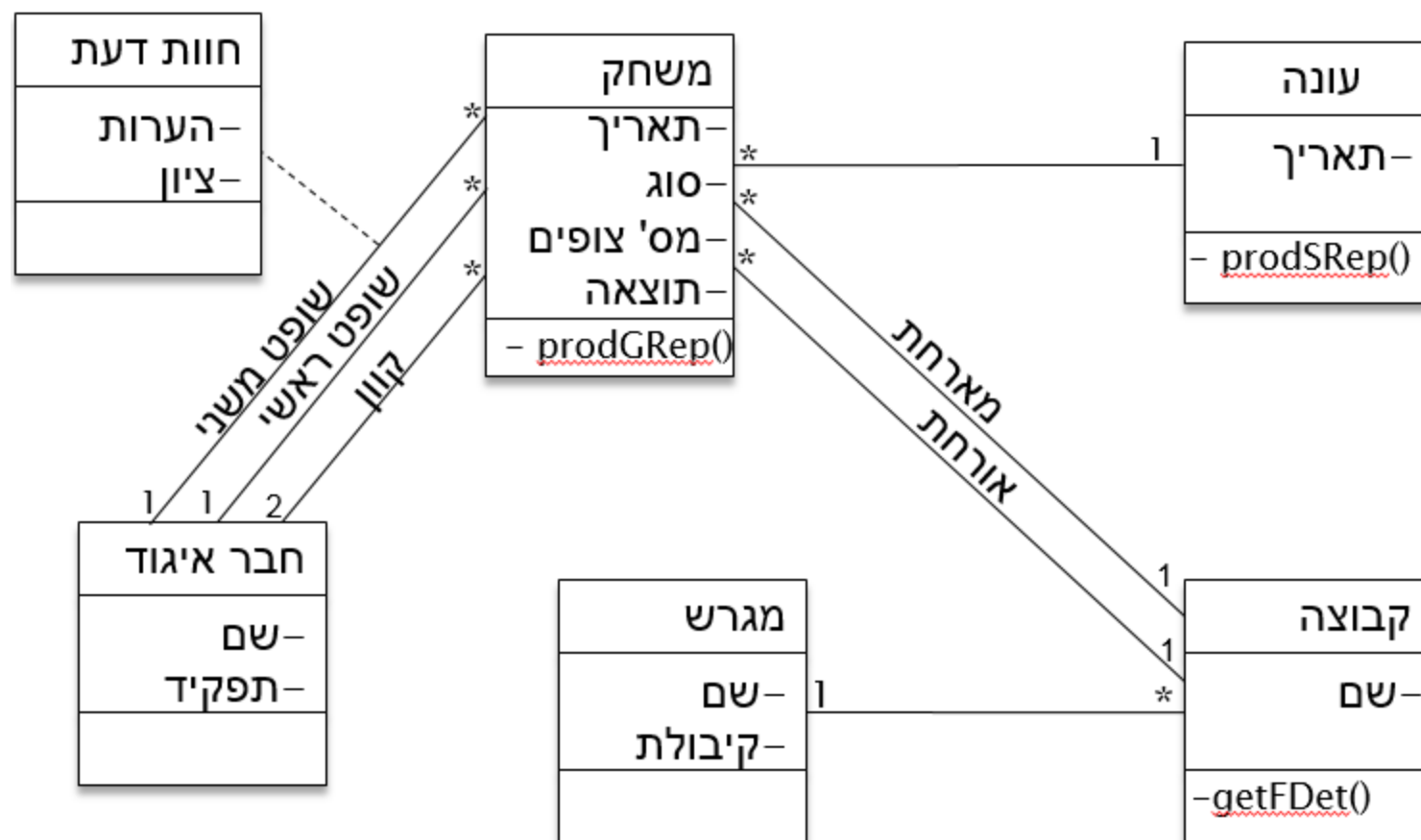
מבוא להנדסת תוכנה

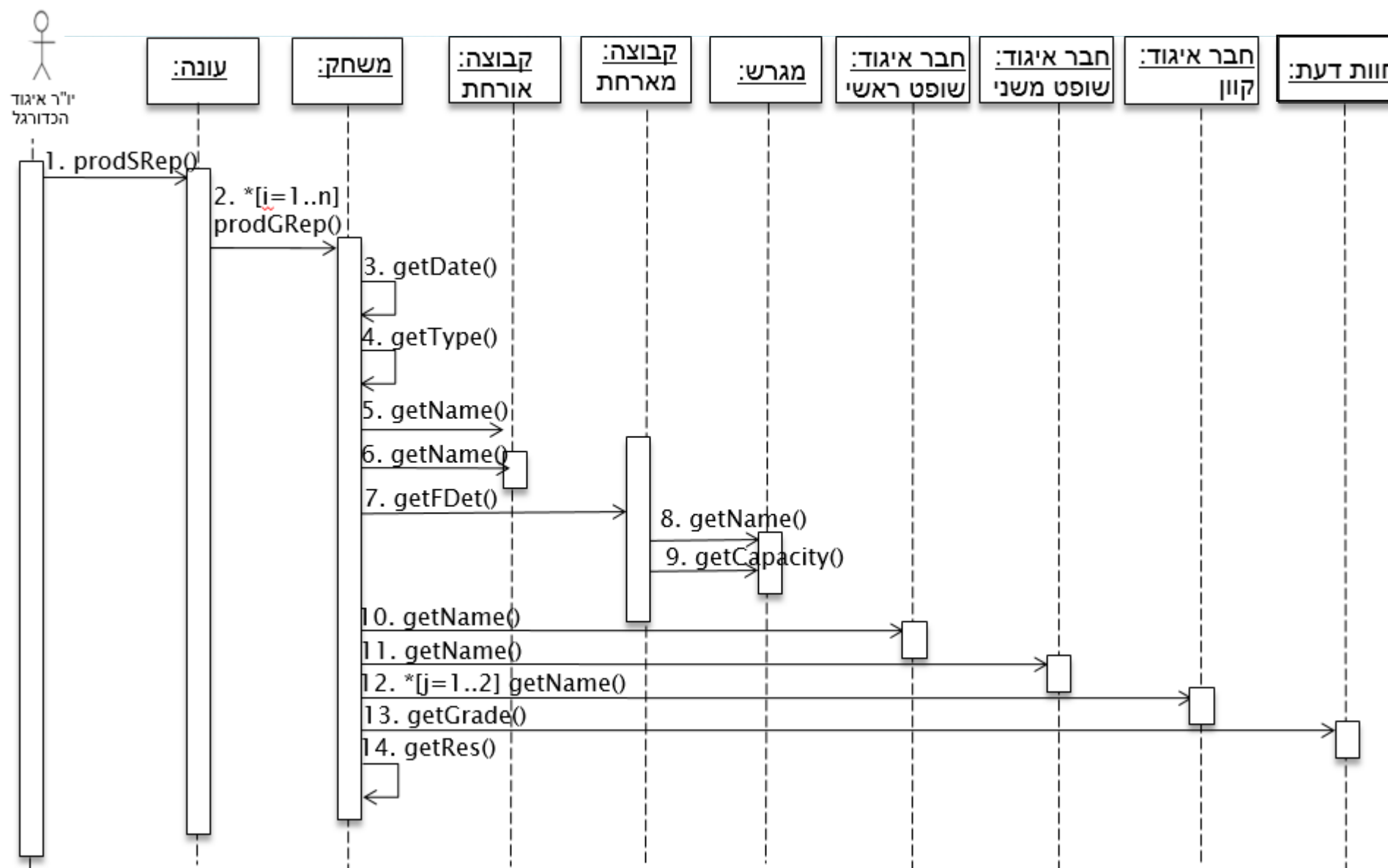
דיאגרמת רצף ותרחיש פעילות 2
(Sequence and Activity Diagrams 2)



▶ בגמר עונת כדורגל מופק דו"ח סיכום עונה ע"י יו"ר איגוד הכדורגל.

▶ בדו"ח זה מוצג עבור כל משחק שהתקיים בעונה הנוכחית: תאריך, סוג המשחק, שם קבוצה מארחת, שם הקבוצה האורחת, מגרש המשחק (מגרש הבית של הקבוצה המארחת), קיבולת המגרש, מס' צופים בפועל, שם שופט ראשי, שם שופט משני, שמות שני הקוונים, ציון רמת שיפוט (מחוות הדעת של השופט המשני על המשחק) ותוצאת המשחק



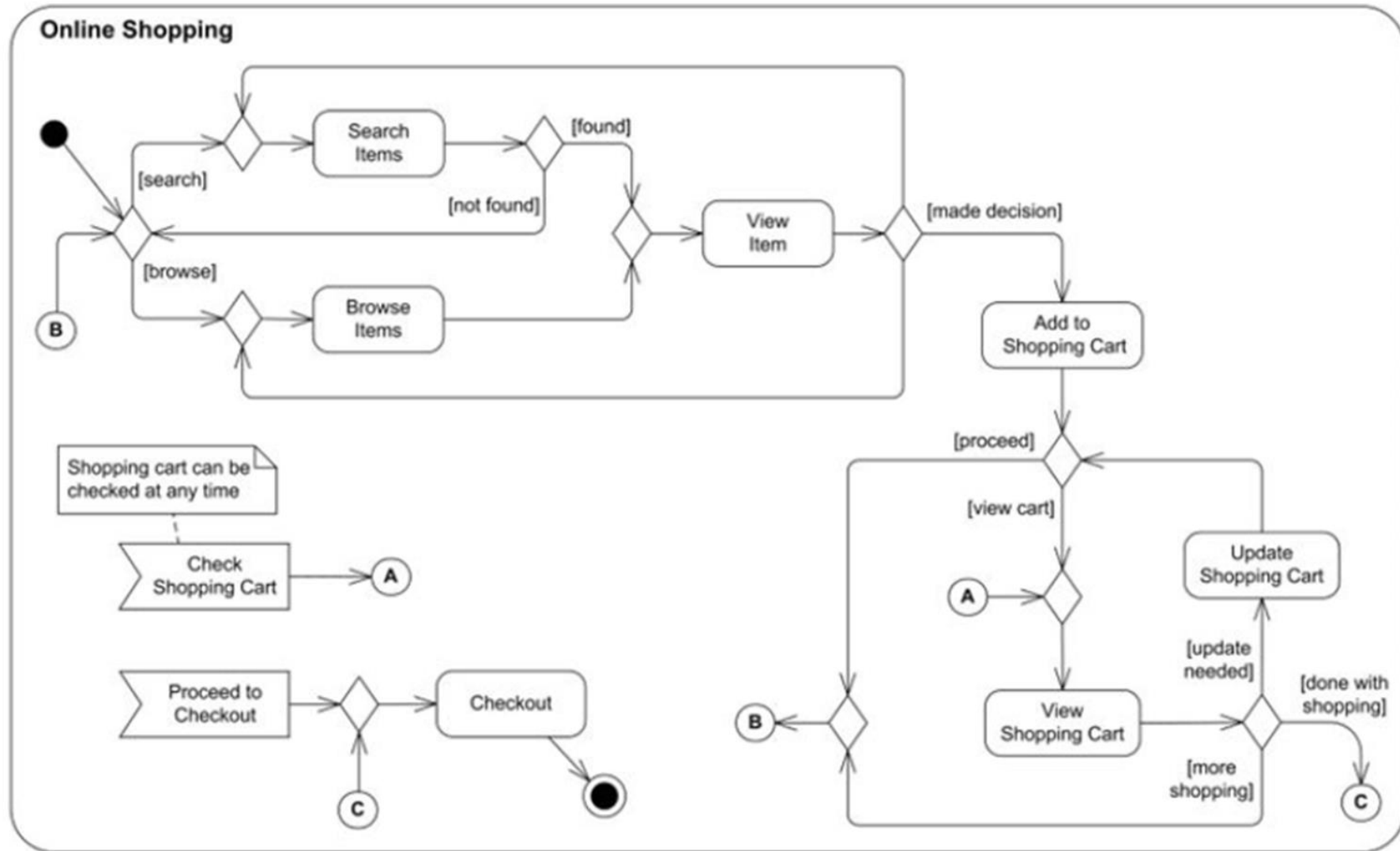




השימוש ב-connectors

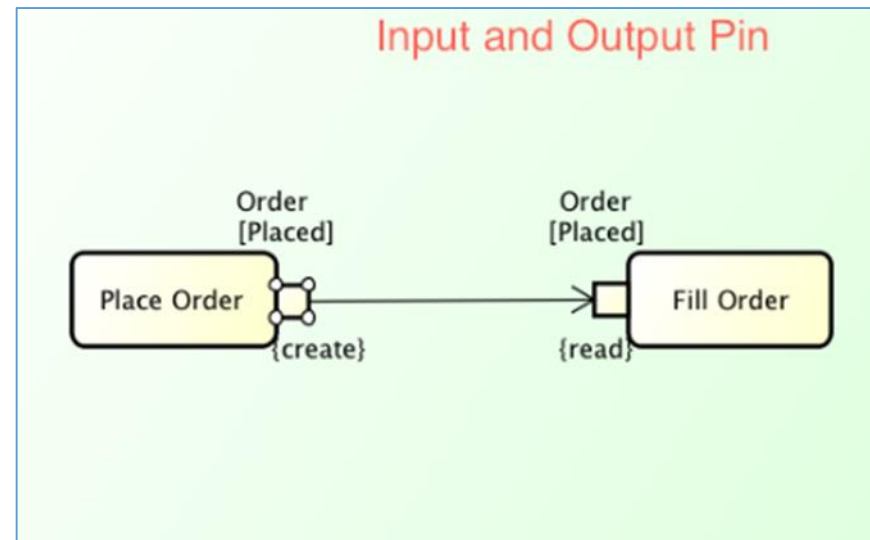
כאשר תרשים ה-activity גדול ואיננו יכולים לכלול אותו בעמוד אחד ניתן לפצלו ולחבר את החלקים השונים באמצעות - Connectors
כל connector מצוייר באמצעות עיגול שבתוכו רשום שם מזהה שבחרנו עבורו.

Online Shopping activity diagram



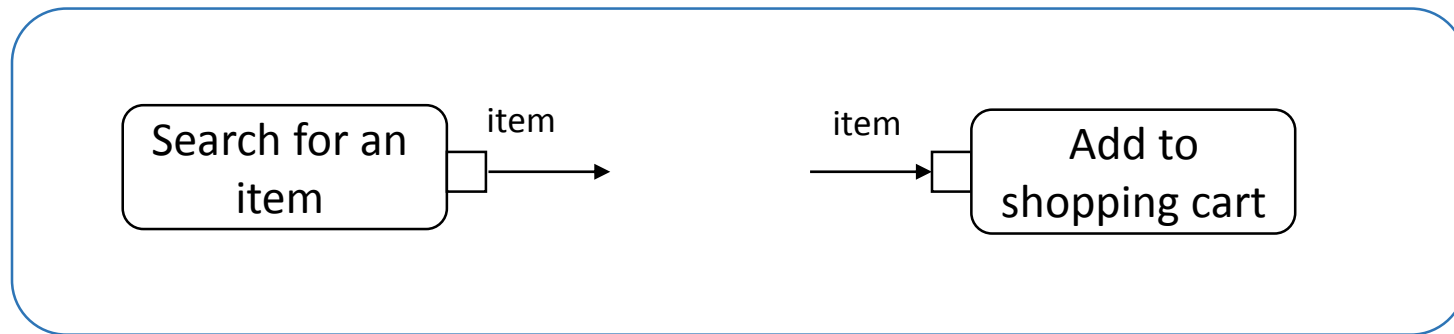
השימוש ב-PINS

ה-Pin הוא Object Node מיוחד אשר מייצג אובייקט שמשמש כ-input וכ-output מסויים.
מקובל לצייר את ה Pin כחלק מה-action שאליו הוא מתייחס.





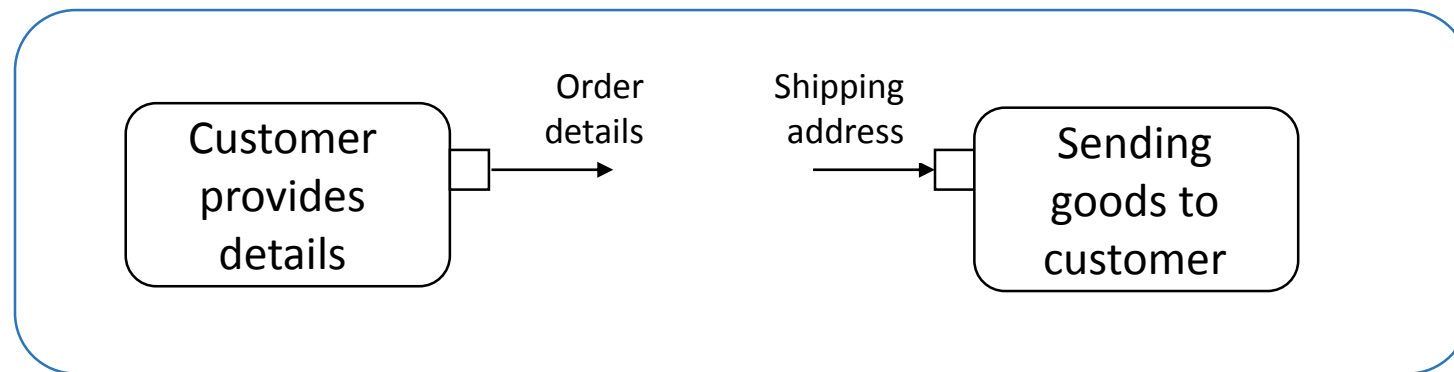
הדוגמה הבאה מציגה את ה-PIN ששמו item
כמי שמייצג אובייקט output של ה-action
ששמו "search for an item",
ומהווה Input שך ה-action ששמו "add to
shopping cart"





ניתן להוסיף אל תוך גבולות המלבן שמייצג pin חיצים אשר מעידים על היותו של ה-pin אובייקט שמהווה input או אובייקט שמהווה output.

הדוגמה הבאה מציגה שימוש בשני pins ששם order details ו-shipping address אשר מייצגים שני אובייקטים. הראשון מהווה output והשני מהווה input.



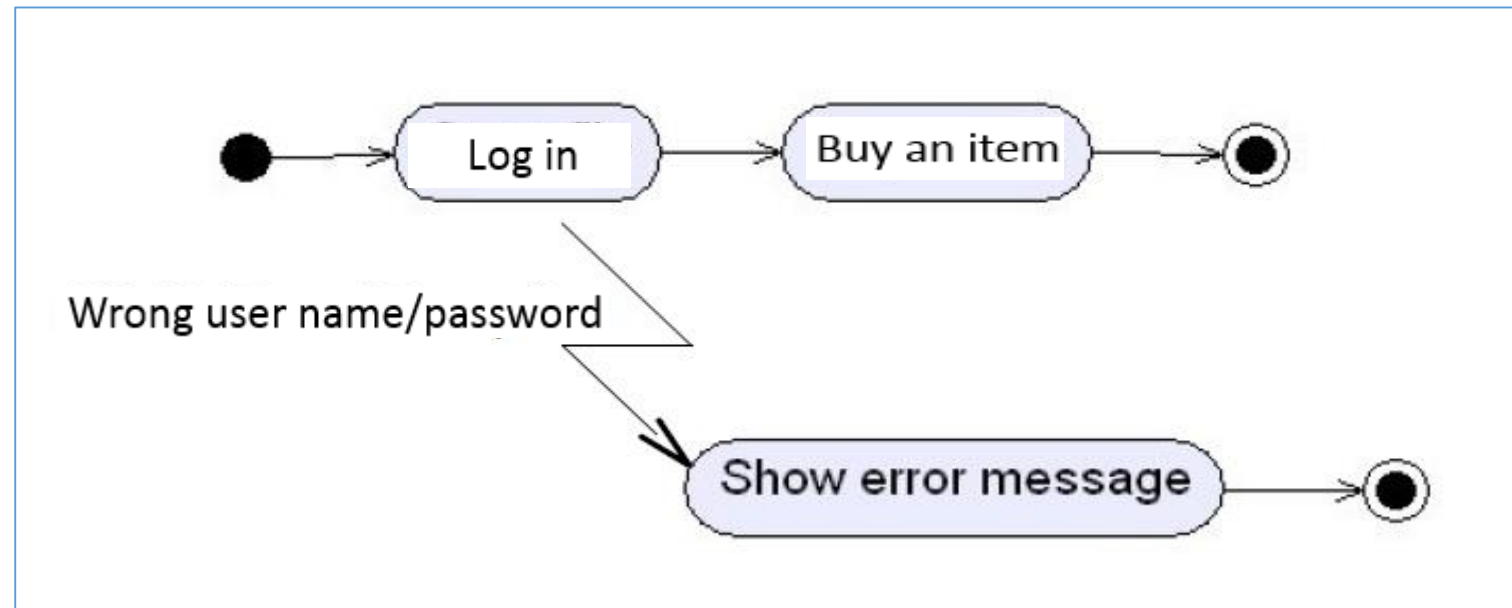
מתן ביטוי לטיפול בשגיאות

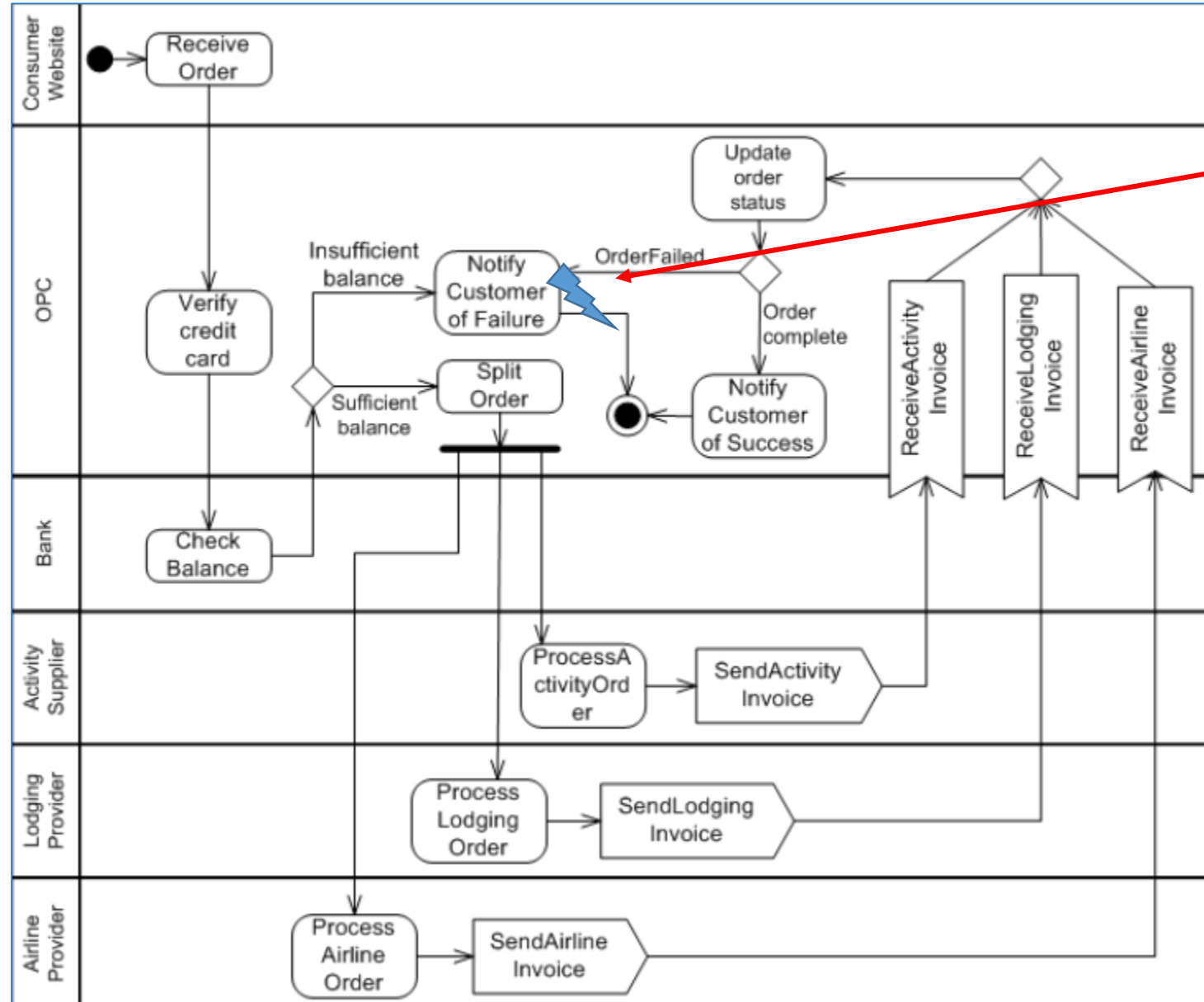
Wrong user name/password

כדי לתת ביטוי ל-exception שנזרק יש להשתמש
ב- exception pin.
סימון- חץ בצורת ברק.

Buy an item

Log in






exception



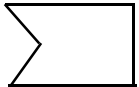

שליחת signal

סיגנל הינו אות הנשלח בצורה אסינכרונית, כלומר, האות נשלח לאובייקט (מקומי או מרוחק) אך אין המתנה לתגובה מהאובייקט בשביל המשך הפעילות.

סיגנל מסומן ע"י  \leq

קבלת Event

קבלת אירוע מתארת מצב בו המשך הפעילות מותנה בהתרחשות אירוע הכולל שני מקרים:

במידה ונשלח signal שיש לקבל עבורו תגובה, מסומן ע"י  \leq
במידה והפעילות מתרחשת בזמן מסויים (יחסי/קבוע), מסומן ע"י  \leq

