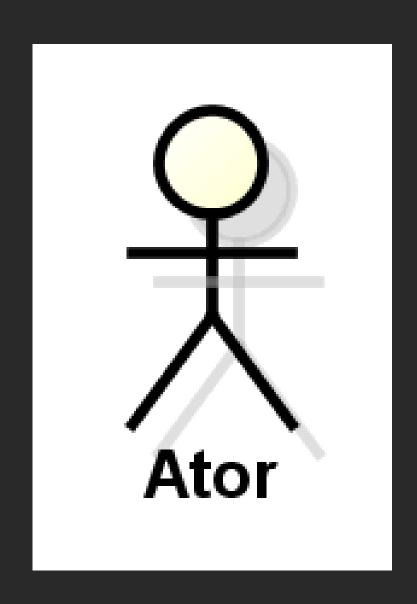
UML - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

Enfatiza a troca temporal de mensagens entre objetos

- Ajudam a identificar como os objetos interagem uns com os outros ao longo do tempo (sequencial);
- Visualizar como as mensagens (informações) são trocadas entre os componentes;
- Entender os requisitos de um sistema (ou parte dele);
- Realizar a documentação de processos em um sistema em desenvolvimento;
- Mostrar detalhes em diagramas de casos de uso, que são diagramas mais genéricos.

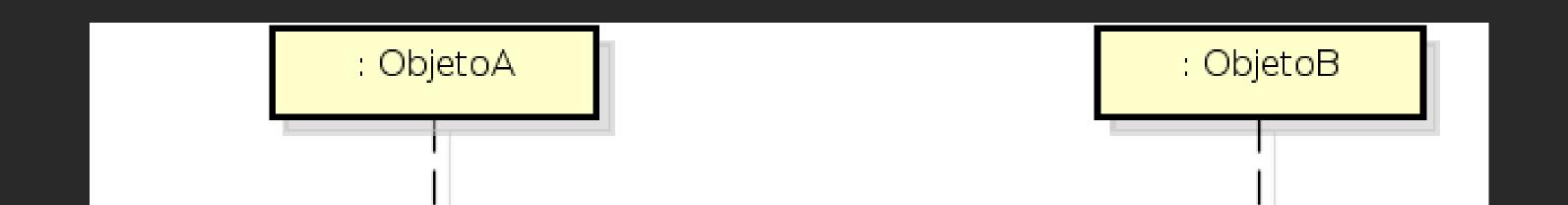
ATORES:

- Representam papéis que interagem com o sistema e seus objetos;
- Fica sempre fora do escopo do sistema modelado;
- Usados para representar usuários humanos e outros elementos externos;



OBJETOS:

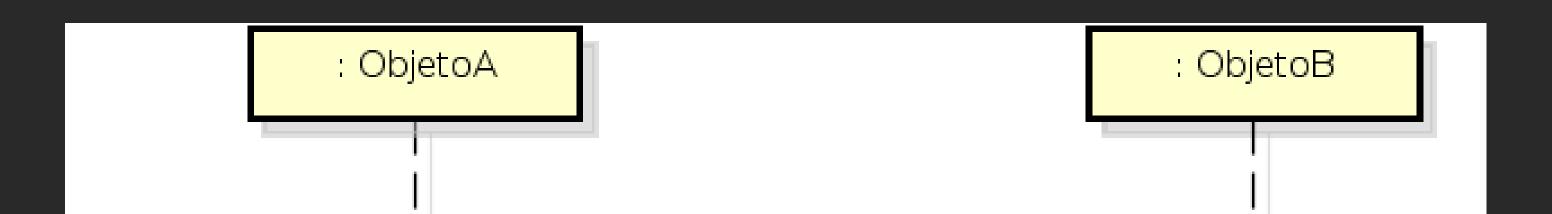
- Elementos que participam das interações (classes ou funcionalidades);
- Interagem por meio de mensagens (informações trocadas entre si);
- Sempre representados como retângulo.



LINHA DE VIDA:

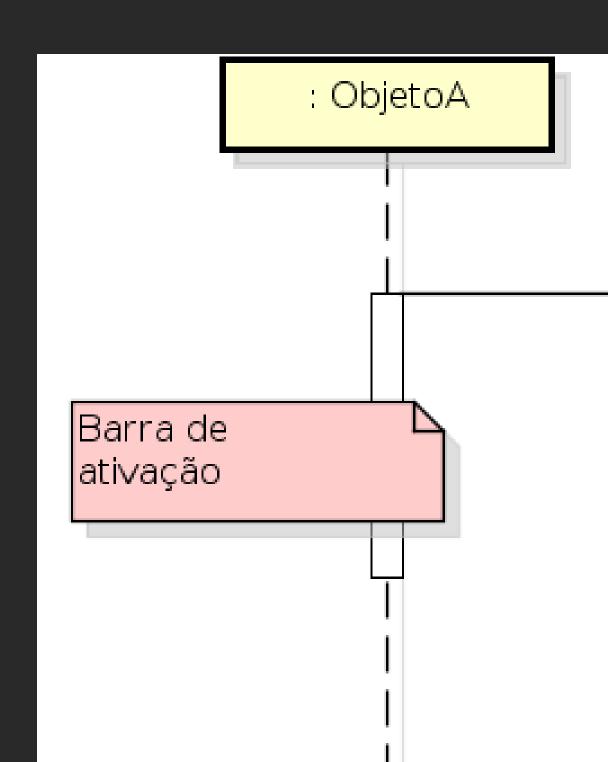
 É uma linha tracejada vertical que representa o tempo de vida de um objeto;

Enquanto o objeto existir e estiver sendo utilizado no sistema, será representado pela linha tracejada (de cima para baixo).



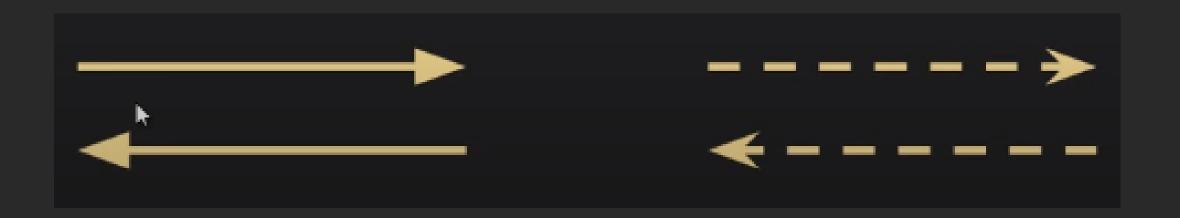
FOCO DE CONTROLE:

- Período no qual um objeto está participando ativamente de um processo, ou seja, o tempo necessário para que um objeto complete uma tarefa (Caixa de Ativação);
- Representado dentro da linha de vida de um objeto, como um retângulo na vertical.



MENSAGENS:

- Demonstram a comunicação. Ou seja, mostram as informações entre os objetos;
- Representadas por uma seta horizontal que vai de uma linha de vida à outra, apontando para o destinatário da mensagem.



MENSAGENS:

- Mensagem Síncrona
- Mensagem Assíncrona
- Auto-mensagem
- Mensagem de Resposta
- Mensagem de Criação de Participante
- Mensagem de Exclusão de Participante
- Mensagem de Guarda

Exemplos de Mensagens

