

Research:

SEQUENCE DIAGRAM

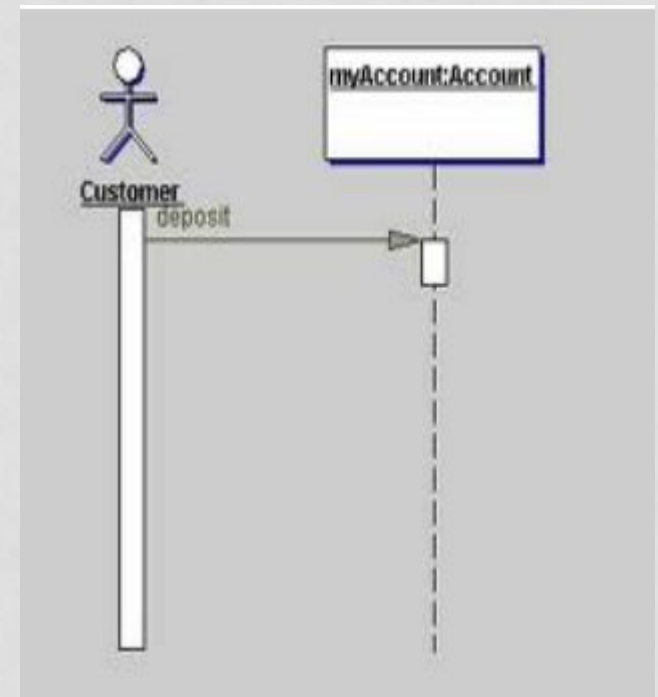
TÔ TRẦN MINH NHỰT
PHẠM THỊ KIM HIỀN

Sequence Diagram

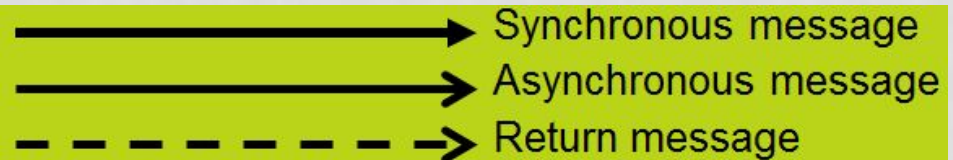
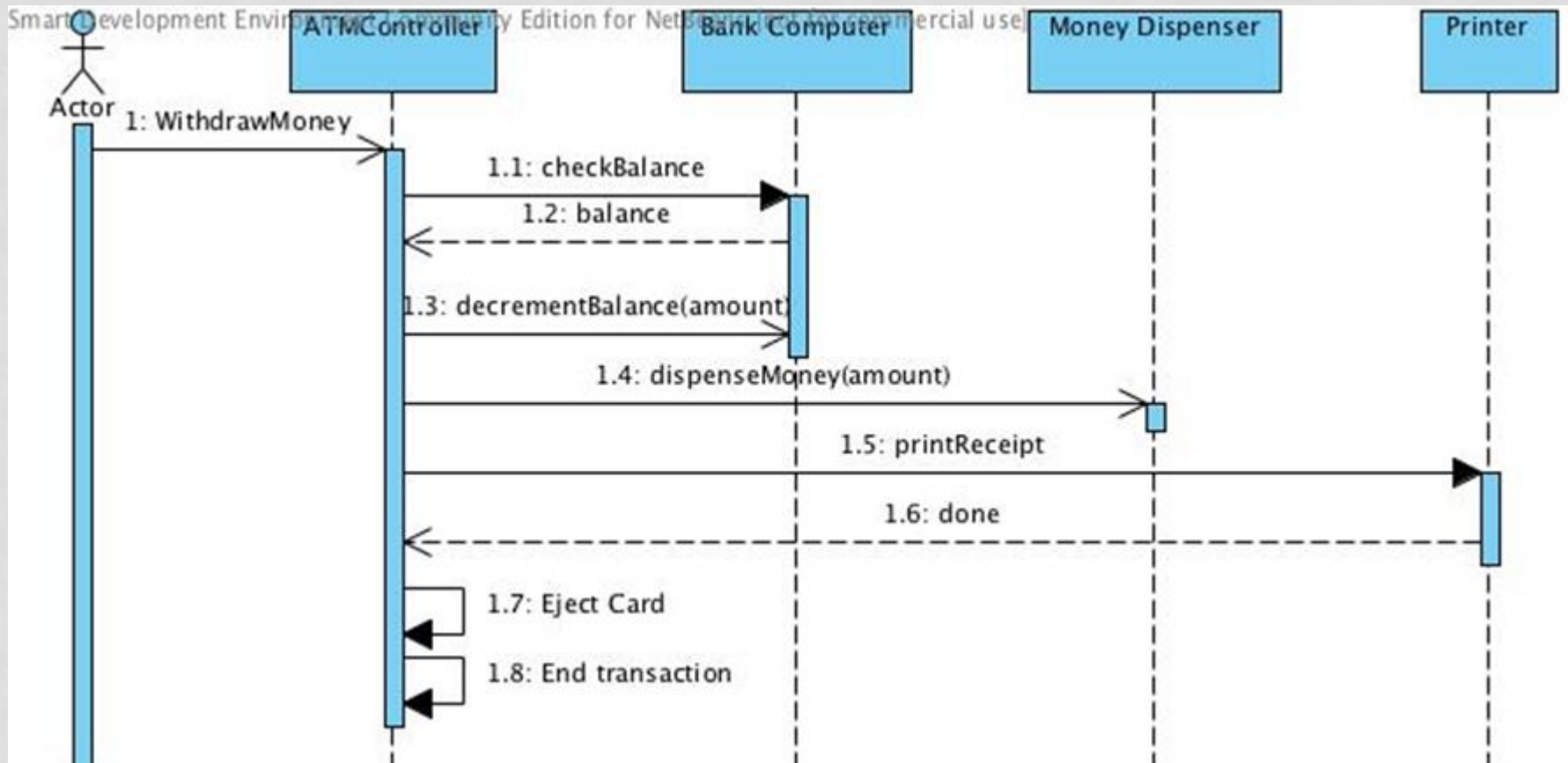
1. Khái niệm
2. Các bước xây dựng Diagram
3. Tài liệu tham khảo

Khái niệm

- Sơ đồ tuần tự: một sơ đồ tương tác giữa tác nhân - hệ thống và giữa các đối tượng trong hệ thống bằng cách gửi thông điệp cho nhau theo thứ tự thời gian từ trên xuống dưới.
- Mỗi sơ đồ tuần tự thể hiện 1 chức năng của một use case.



Thông điệp (Message)

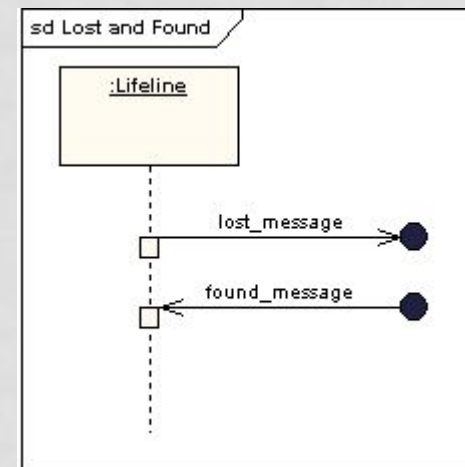


Thông điệp (Message)

- Synchronous message: thông điệp đồng bộ, phải có giá trị trả về (return message).
- Asynchronous message: thông điệp thông đồng bộ, không có giá trị trả về.

Thông điệp (Message)

- Từ Ví dụ của thông điệp: ta có 2 kiểu Message
 - Message: thông điệp được gửi từ object này sang object khác.
 - Self message: thông điệp được gửi đến từ chính đối tượng đó.
- Ngoài ra, ta còn có Lost và Found Message



Một số chú ý

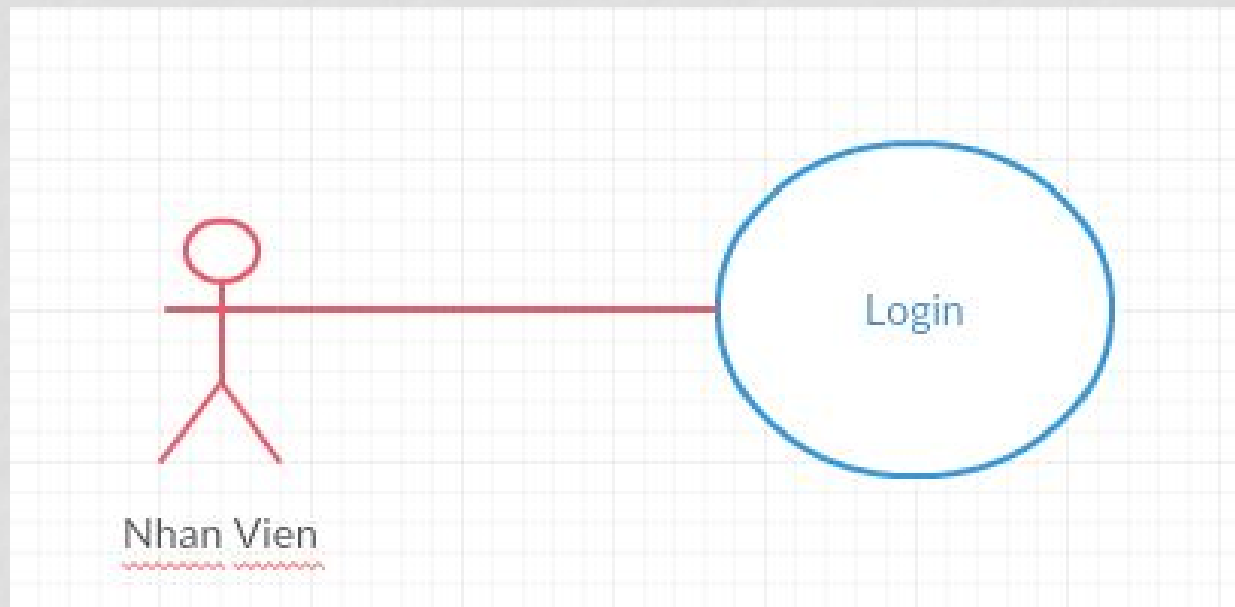
- Thời gian đi từ trên xuống dưới
- Tác nhân được vẽ bên trái sơ đồ và hệ thống (các đối tượng liên quan) được vẽ bên phải sơ đồ.
- Mỗi thông điệp (ví dụ Create) liên quan đến một thao tác / phương thức được xác định của lớp (Lớp Review có phương thức Create)
- Các hộp chữ nhật biểu diễn thời gian thực thi của một thao tác/phương thức của lớp hoặc của một đối tượng cụ thể của lớp.

Các bước xây dựng sơ đồ tuần tự

- Bước 1: Duyệt từng use case của sơ đồ use case
- Bước 2: Xác định các lớp liên quan đến use case đang xét. Vẽ các cột đại diện cho lớp
- Bước 3: Xác định thông điệp kích hoạt chuỗi hoạt động của use case. Nó thường là thông điệp từ người sử dụng gửi đến lớp giao diện (boundary) của use case
- Bước 4: Xác định các chuỗi thông điệp tiếp theo
- Bước 5: Xác định thông điệp trả về.

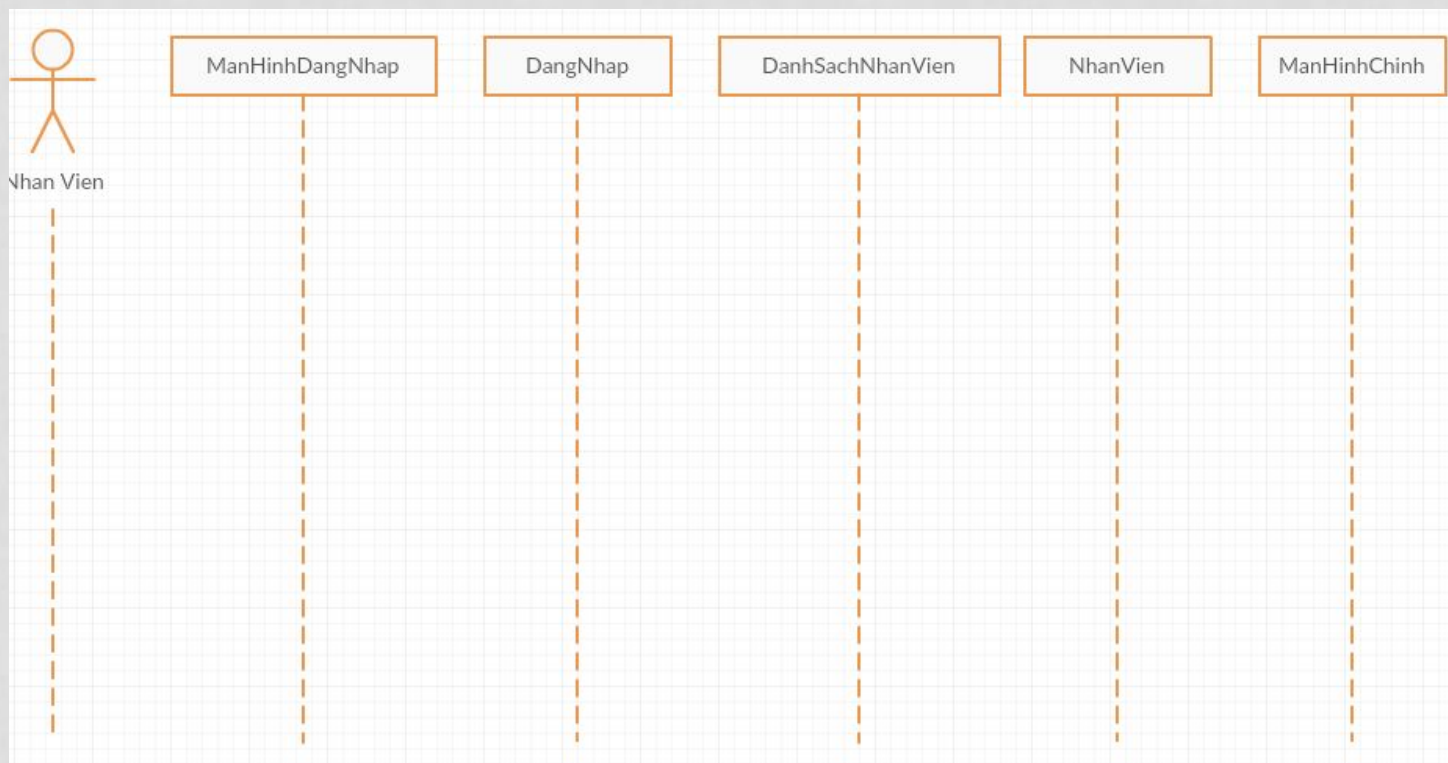
Demo

Vẽ một sequence diagram cho use case login của nhân viên.

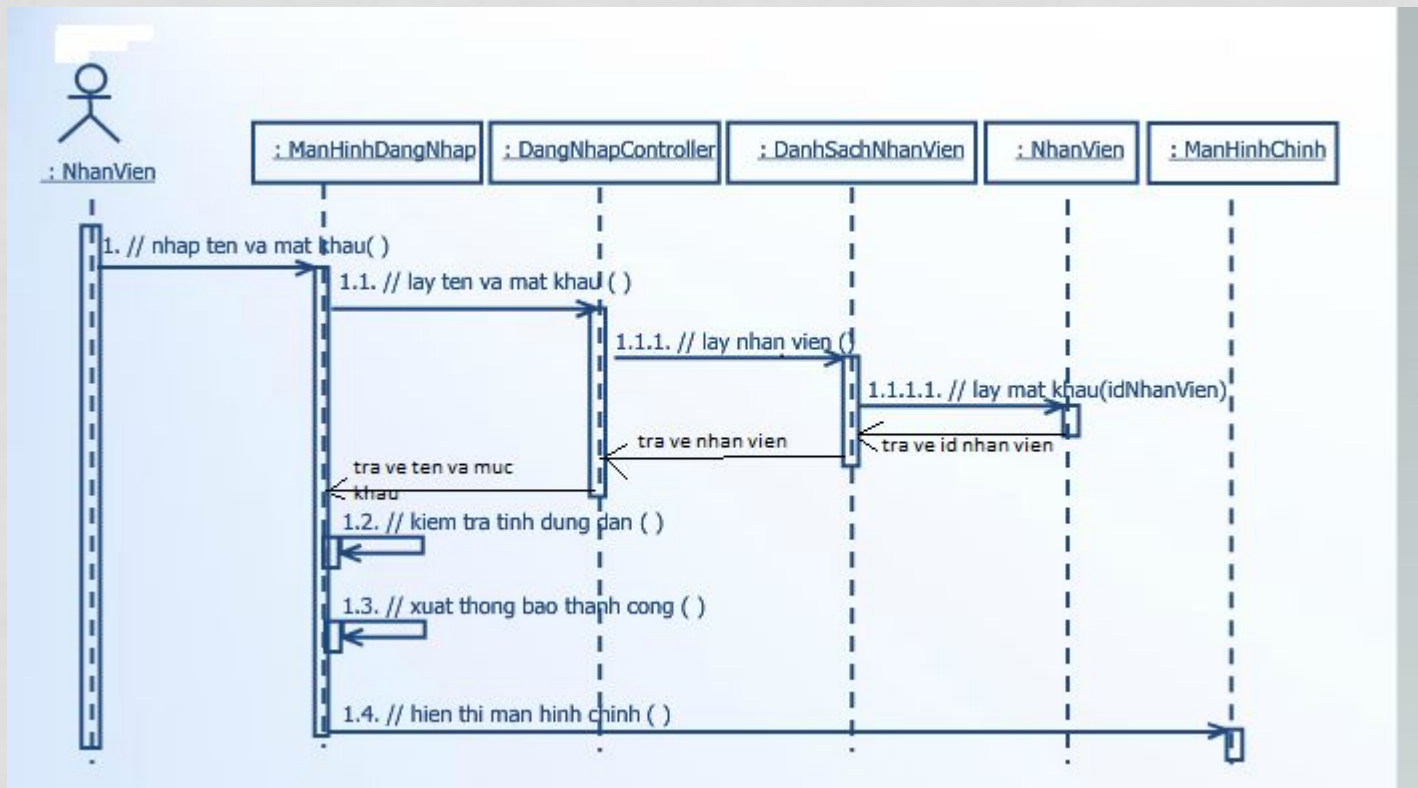


Demo

- Các lớp liên quan



Demo



Tài liệu tham khảo

- <http://www.ibm.com/developerworks/rational/library/3101.html>
-