Pour ce diagramme de séquence on s'est concentré sur les interactions entre “l’application“ et la classe “manager”. Pour commencer on peut voir que l'application commence par créer le stub pour le donné à manager lors de sa création. La première fonction qu’on appelle est “ChargeDonné”, la fonction est transmis à “stub” qui grâce à une boucle vas créer les différents cocktails avec leurs descriptions et leurs recettes, puis vas les intégrés dans différentes listes (Allcocktail pour tout les cocktail / FavCocktail pour les favoris / CreaCocktail pour les création) puis on les retournes à “manager” qui vas lui aussi les retourner à “App”. On peut voir ensuite que la fonction “TriList” est appelée est créer par “manager”, cette fonction sert a trié les listes qu’on lui donne et les retourne a “App”. Ensuite nous avons quelques fonctions d’ajout et une de suppression.. Nous avons “AjoutCocktail” qui permet d'ajouter un cocktail à la liste AllCocktail (Ne peut être fait que par les créateur de l’app), “AjoutFav” qui ajoute un cocktail dans la liste des favoris et “AjoutCrea” qui permet d'ajouter un création fait par un utilisateur. La fonction “suppCrea” permet de supprimer un cocktail si c’est un cocktail créé par l’utilisateur qui veut le supprimer. Pour ces quatre fonctions, elles sont transmises de “App” à "Manager" et ne retournent rien. Pour finir, Notre dernière classe de créé dans ce diagramme est une fonction de recherche, cette Classe “Rech” se créer en fonction de la recherche souhaité, cette condition est envoyer de “App” à “Manager” et ensuite “Manager” envoi la fonction de recherche à la nouvelle classe créer, Cette classe renvoie à “App” une liste de cocktail qui correspond à la recherche souhaitez.