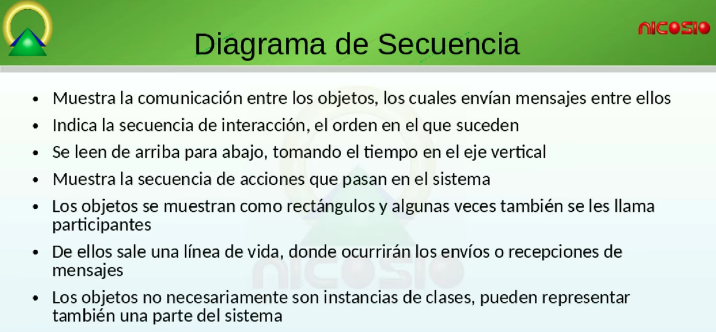
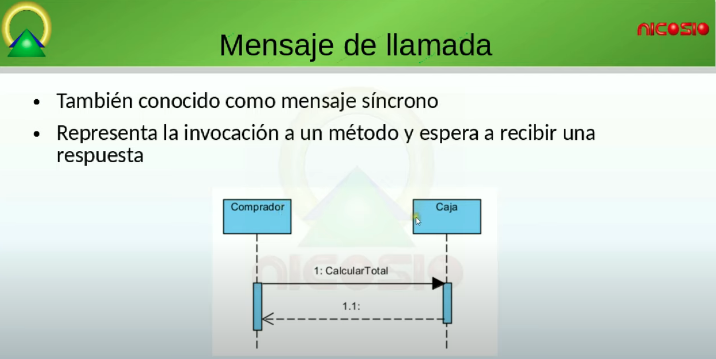
**Diagrama de Secuencia**



**Ejemplo s**



Tenemos dos (2) ***objetos:*** **comprador y caja**. A partir de dichos objetos, se puede visualizar que surjen, para cada uno, una línea vertical (de cada objeto siempre sale una línea vertical); esas *líneas verticales* son las llamadas: ***líneas de vida.*** No es casual que las líneas sean verticales, pues, se debe recordar que el tiempo será leído de arriba hacia abajo.

**Mensaje de llamada**

El mensaje de llamada se representa por medio de una flecha puntero de cabeza o punta rellena en la que se solicita algo; en este caso, lo que se está pidiendo (invocando), con ella, es un método de otro objeto para que, éste último, le pase una respuesta a raiz de dicho llamado; en este caso, es el objeto *comprador* quien está invocando un método del objeto *caja.* Al mensaje enviado, donde se solicita un método, se le asigna un nombre; es decir, al metodo solicitado se le pasa siempre un nombre; ese nombre que recibe se le conoce como: *etiqueta.* En este caso, la etiqueta del método solicitado es: *CalcularTotal.*

Entonces, hasta ahora, *comprador* está invocando de *caja* el método *CalcularTotal.* Ahora, si se ha dado cuenta, *CalcularTotal* viene acompañador por un número, este número se coloca de manera intencional para, justamente, conocer el orden y la *secuencia de interacción* en la cual se están llevando a cabo los mensajes; entonces, como la etiqueta *CalcularTotal* es nuestro primer mensaje se le asigna un número 1.

Las etiquetas pueden venir acompañadas de parametros; en caso que, la solicitud de nuestro método requiera de una respuesta más precisa, puntual o más concreta. En caso que el método *CalcularTotal* tuviera parámetros en su solicitud se vería así: *CalcularTotal(parámetros)* -entre parentesis se colocan los parámetros de interés.

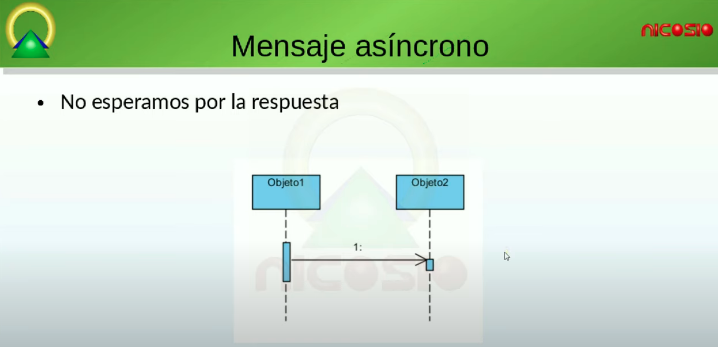
En resumidas cuentas, en el mensaje de llamada, hay un objeto A que invoca un método del que se espera una respuesta asistida por un objeto B.

Luego de un tiempo, objeto B responde a objeto A por medio de un mensaje de respuesta a su solicitud 1.

La respuesta a la solicitud 1. se representa númericamente como *1.1* debido a que su existencia depende o se debió inicialmente de la solicitud del mensaje de llamada; entonces, el primer *1* es para dejar claro que la respuesta se da en relación a una solicitud número 1; mas, como es la primera respuesta a esa solicitud 1, entonces, se pone: *1.1* (y no 1.2 o 1.3, etc).

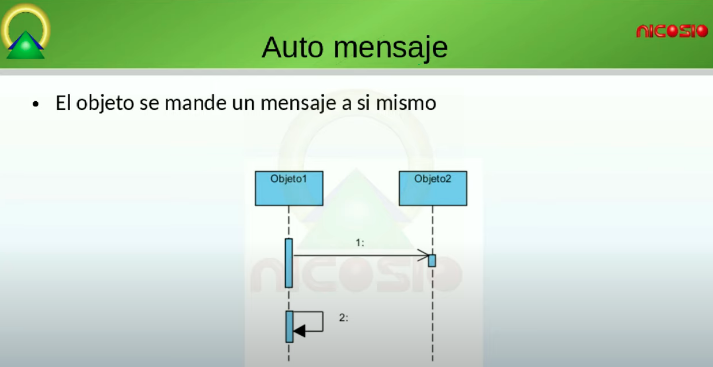
Ahora, la respuesta a ese mensaje de llamada se representa, gráficamente, con una una flecha invertida; pero, sin su cabeza o punta rellenada (tal como se ve en el ejemplo).

**Ejempl o 2: Mensaje asíncrono**



Acá no se espera respuestas. Si bien Objeto A manda un mensaje, invoca un método del objeto B, no se espera una mensaje de respuesta por parte de Objeto B en cuestión.

**Ejempl o 3: Auto Mensaje**



Acá el Objeto A se manda un mensaje así mismo. Atrás su representación gráfica.