

# SÉQUENCE

# UTILISATION

Le diagramme de séquence permet de décrire comment les éléments du système communiquent, **chronologiquement**, entre eux, comme les acteurs avec le logiciel, ou une communication interne au logiciel.

On retrouve :

- Les objets au cœur du système
- Les entités qui interagissent avec le système
- Des lignes de vies pour chaque élément
- Les messages envoyés

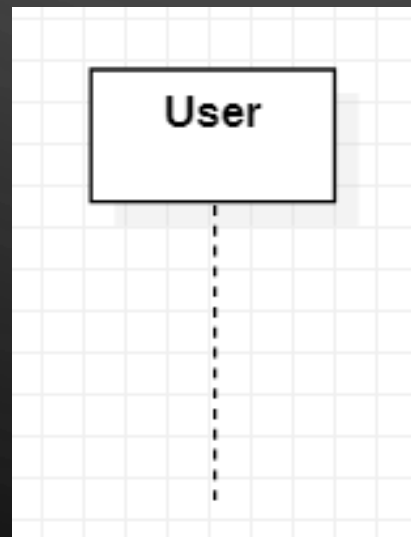
On peut souvent le voir comme le diagramme permettant de faire le lien entre le diagramme de cas d'utilisation et de classes.

# LIGNE DE VIE

Les lignes de vie représentent les entités entrant dans une interaction, comme les acteurs ou les objets.

Par exemple dans le cas d'un système de banque, une ligne de vie serait le client, ou le système bancaire directement.

Une ligne de vie est représentée par un trait pointillé allant vers le bas, avec le nom de l'objet représenté par celle-ci :



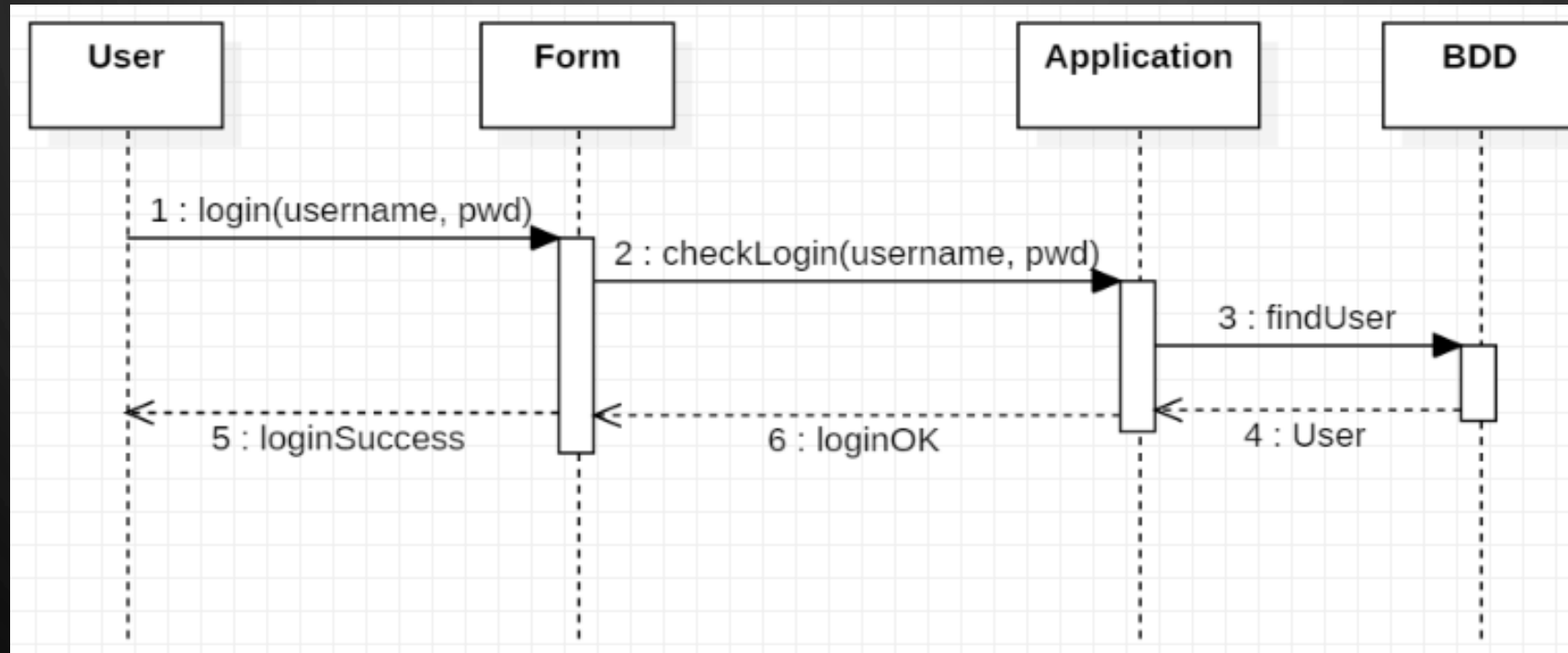
# MESSAGES

Les messages sont les « communications » entre les entités, souvent des méthodes des objets.

Ils se représentent par des flèches allant vers l'entités qui reçoit le message.

Ils se lisent de haut vers le bas et suivent donc un ordre d'appel.

# EXAMPLE



# RÉCAPITULATIF

Le diagramme de séquence permet de :

- Définir avec précision le fonctionnement du système
- Le diagramme se lit toujours de haut en bas, en commençant par la gauche
- Faire ressortir toutes les entités du système et comment elles vont interagir entre elles