

Diagrama de secuencia

Diagrama de secuencia

- Permiten describir cómo se desarrolla un caso de uso o un determinado comportamiento mediante la interacción entre objetos.
- Para ello se muestra la línea de tiempo de los objetos y los intercambios de mensajes a lo largo del tiempo.

- Cada objeto se muestra mediante una linea.
- Cada mensaje se describe mediante una flecha de un objeto a otro, en caso de que exista retardo se puede utilizar una linea oblicua.

Objetos

- Un objeto se representa como una línea vertical punteada, línea de vida, con un rectángulo de encabezado y con rectángulo a través de la línea principal que denotan la activación, es decir el período de tiempo en el cual el objeto se encuentra desarrollando alguna operación. El rectángulo de encabezado contiene el nombre del objeto y el de su clase, en un formato nombreObjeto: nombreClase.

Objetos

- Un objeto se representa como una línea vertical punteada, línea de vida, con un rectángulo de encabezado y con rectángulo a través de la línea principal que denotan la activación, es decir el período de tiempo en el cual el objeto se encuentra desarrollando alguna operación. El rectángulo de encabezado contiene el nombre del objeto y el de su clase, en un formato nombreObjeto: nombreClase.

Objetos

<nomObjeto>: nomClase.

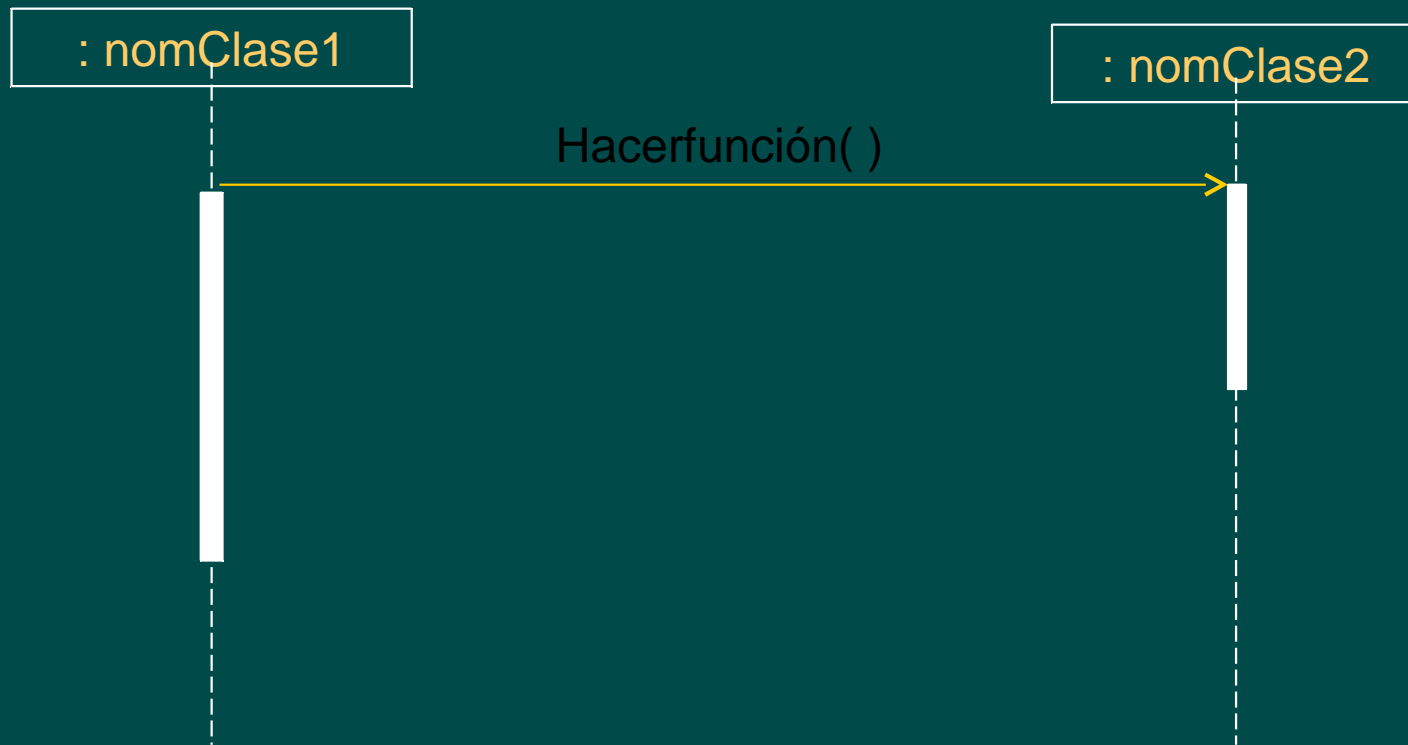


The diagram illustrates a single object. It consists of a rectangular label box at the top containing the text "<nomObjeto>: nomClase.". A vertical line extends downwards from the center of the label box, passing through a white rectangular bar, and continues to the bottom of the diagram area.

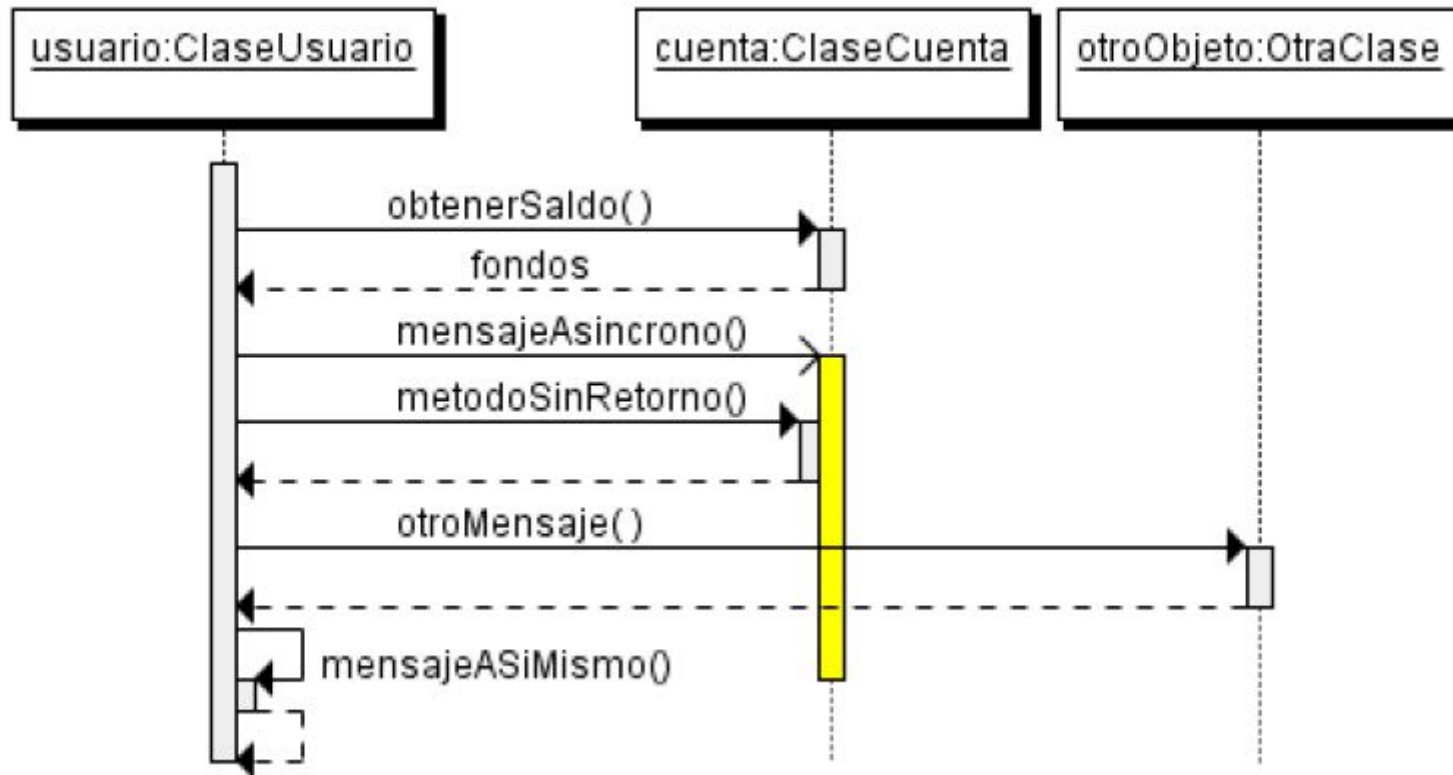
Mensajes

- El envío de mensajes entre objetos se denota mediante una línea sólida dirigida, desde el objeto que emite el mensaje hacia el objeto que lo ejecuta,

Mensajes



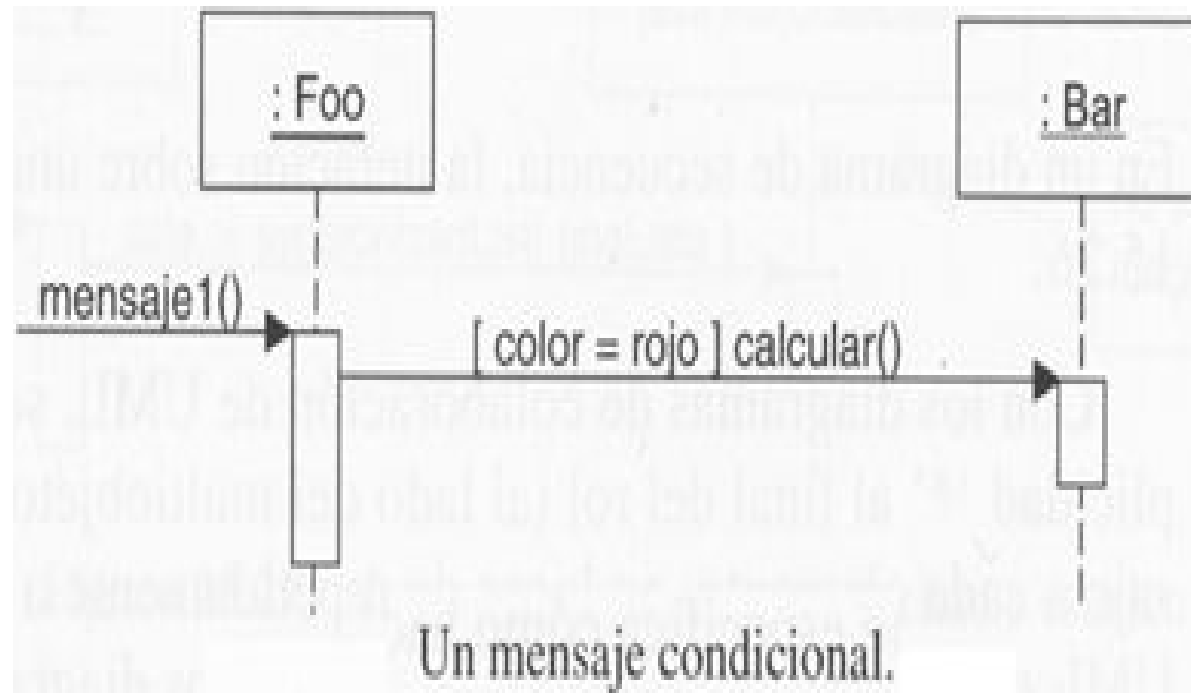
Tipos de mensaje



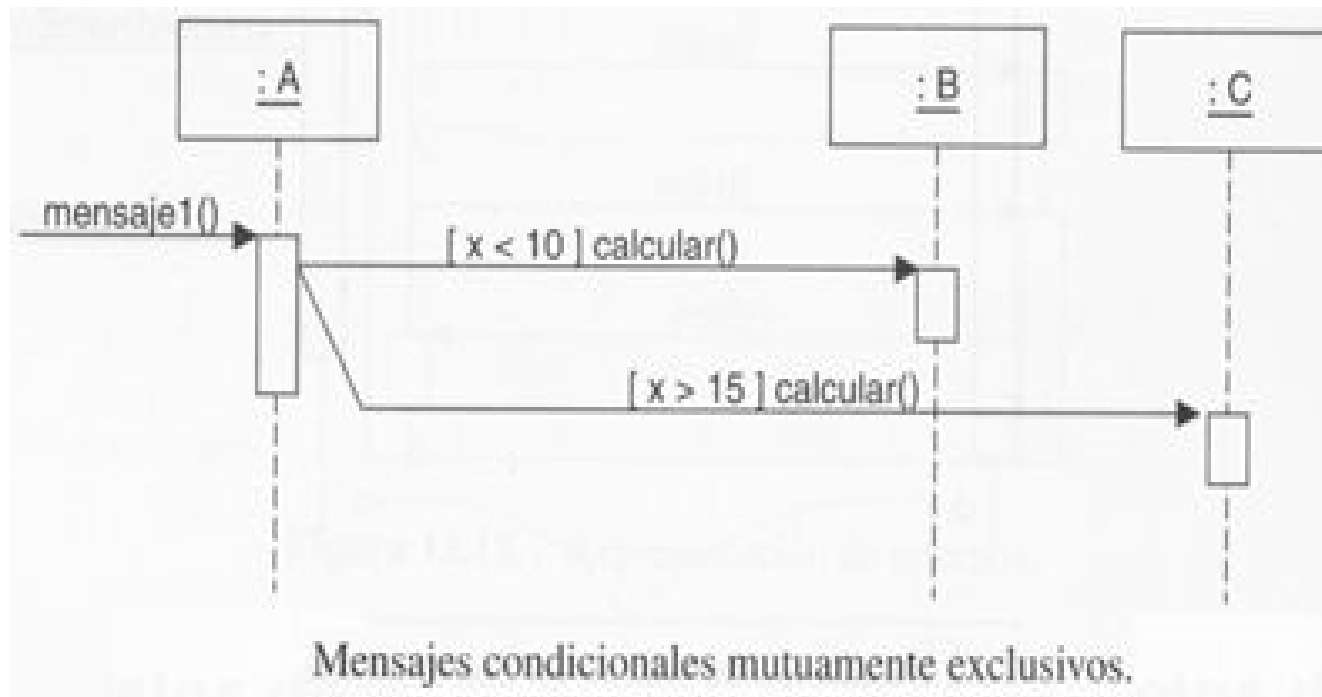
Creación y destrucción



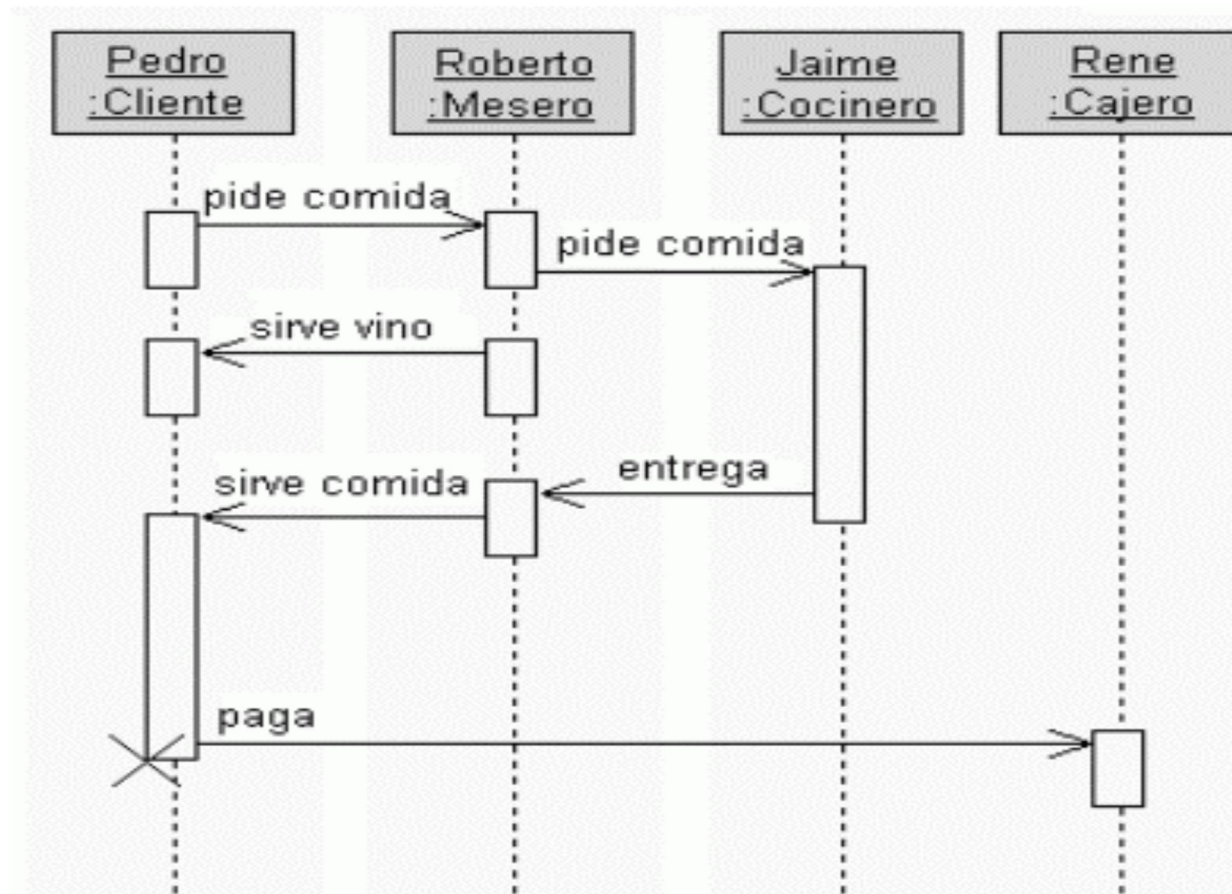
Mensajes condicionales



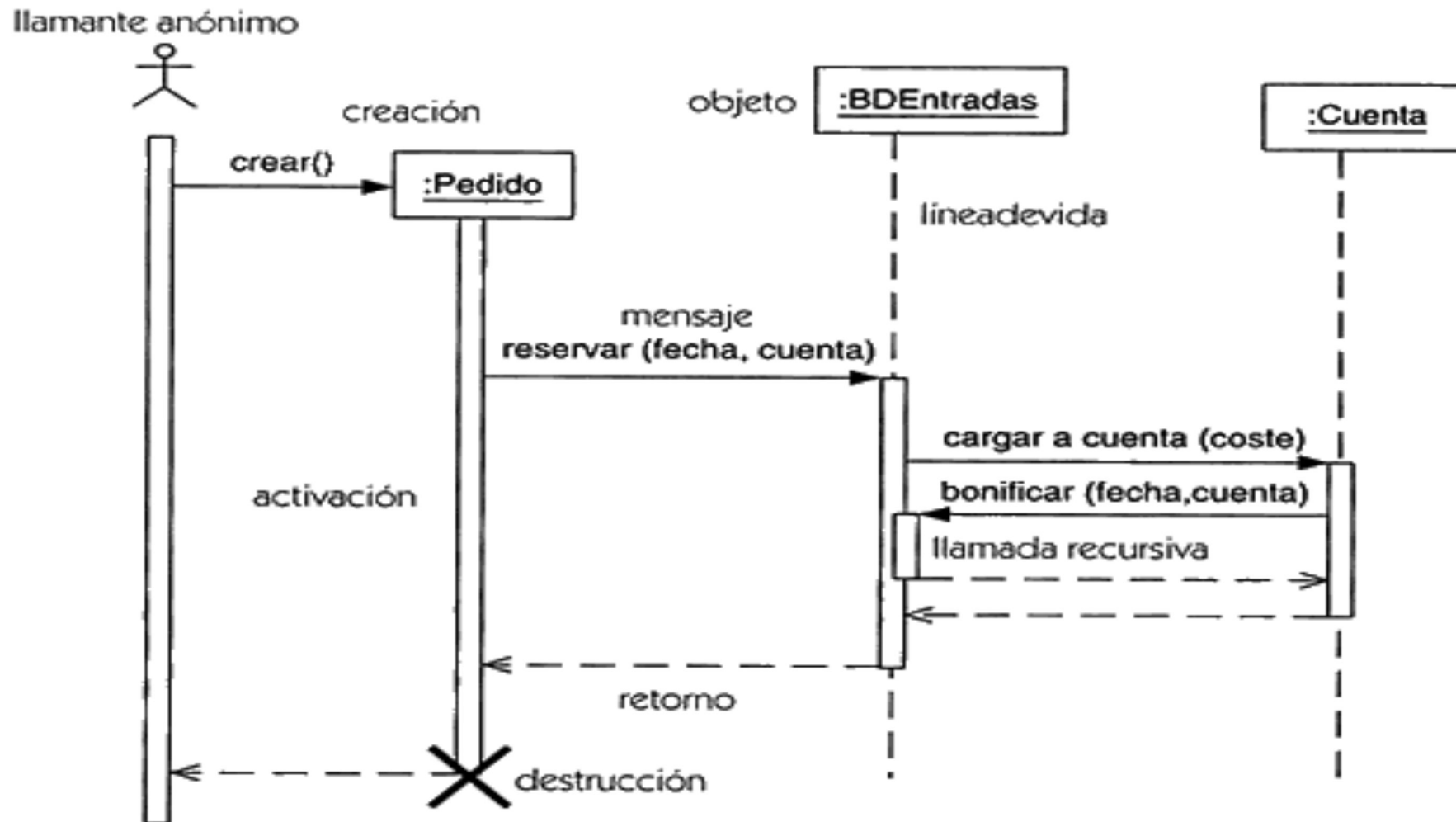
Mensajes condicionales



Ejemplos



Ejemplos



Ejercicios

- Realiza un diagrama de secuencia del caso de uso CrearSanador del ejemplo del microRPG.
- Realiza un diagrama de secuencia de los casos de uso Crear cuenta bancaria, y transferir del ejemplo del banco.