

Mensagens no Diagrama de Sequência

Eduardo Figueiredo

<http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo>

[Mensagens do Diagrama]

- Representam a comunicação entre objetos e/ou atores do Diagrama de Sequência
- Exemplos de mensagens
 - Chamadas de um método de um objeto por outro objeto
 - Comunicação entre dois atores

[Tipos de Mensagens]

- Ator para Ator
- Ator para Objeto
- Objeto para Objeto
- Objeto para Ator

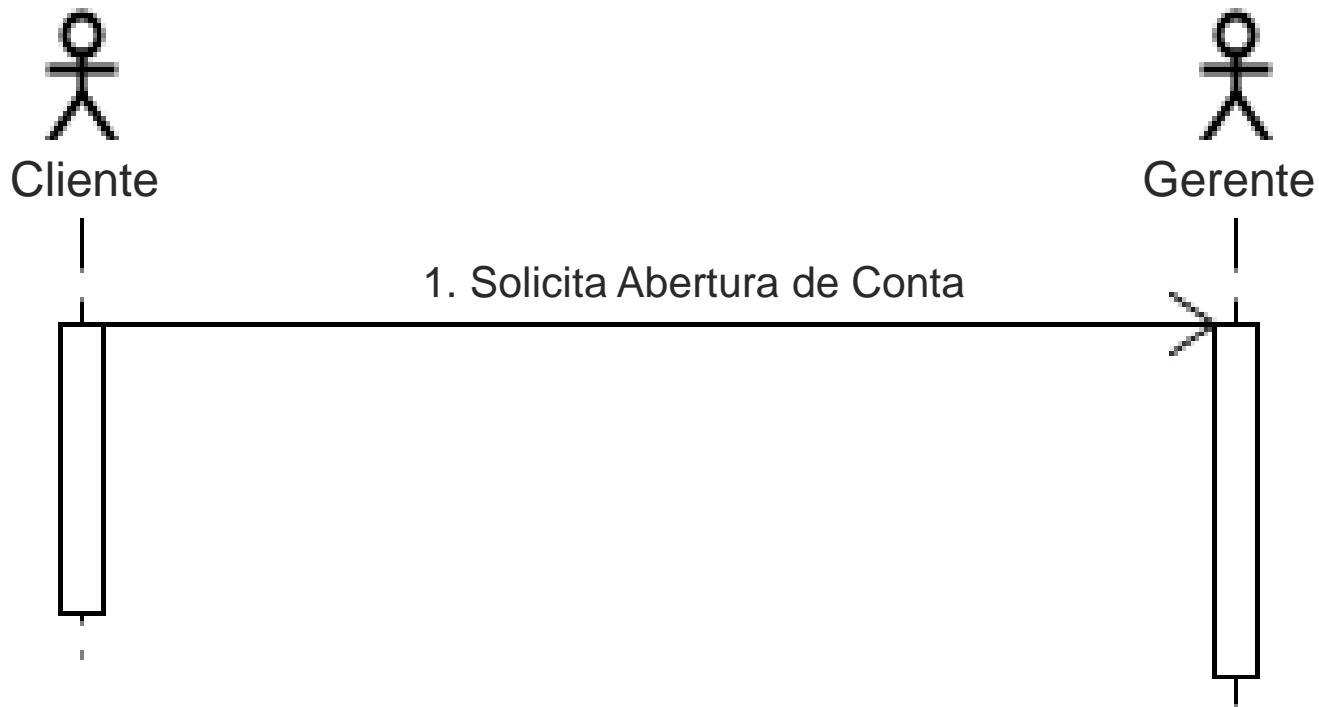


Mensagem Ator para Ator

[Mensagens entre Atores]

- Indica a conversa entre atores
- Os atores podem não fazer parte do sistema
 - Mas, facilita a compreensão do processo
- Não é muito comum de se modelar

[Comunicação entre Atores]



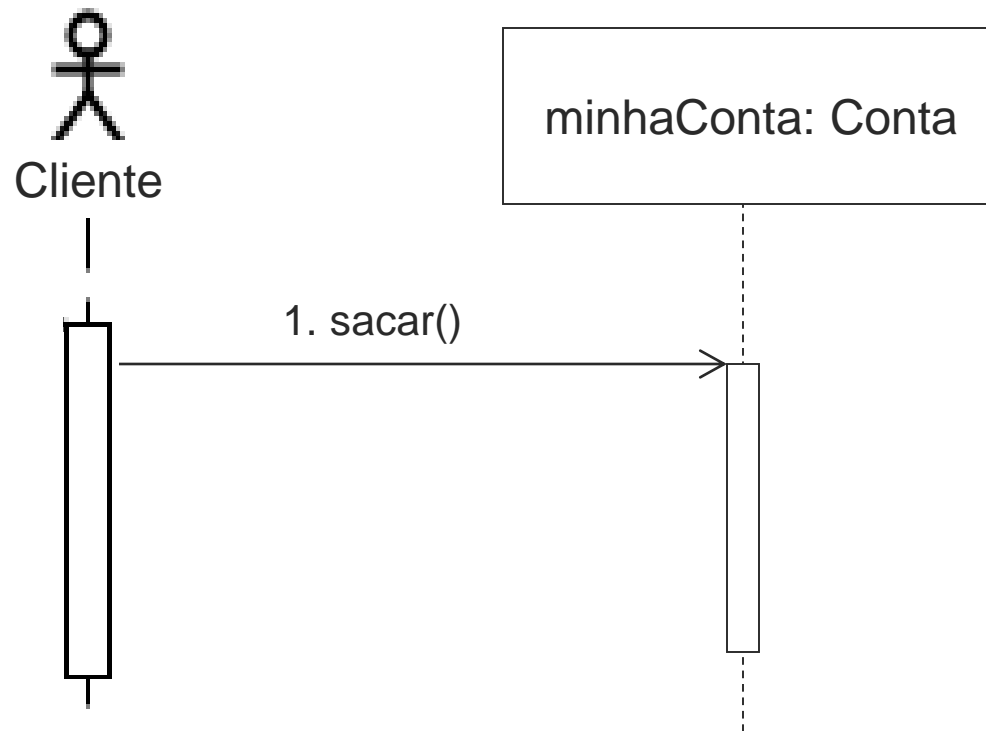


Mensagem Ator para Objeto

[Mensagem Ator-Objeto]

- Indica uma solicitação de serviço feita pelo ator ao sistema
- O ator produz um evento que força o disparo de um método
- Tipo comum quando se modela casos de uso

[Comunicação Ator - Objeto]



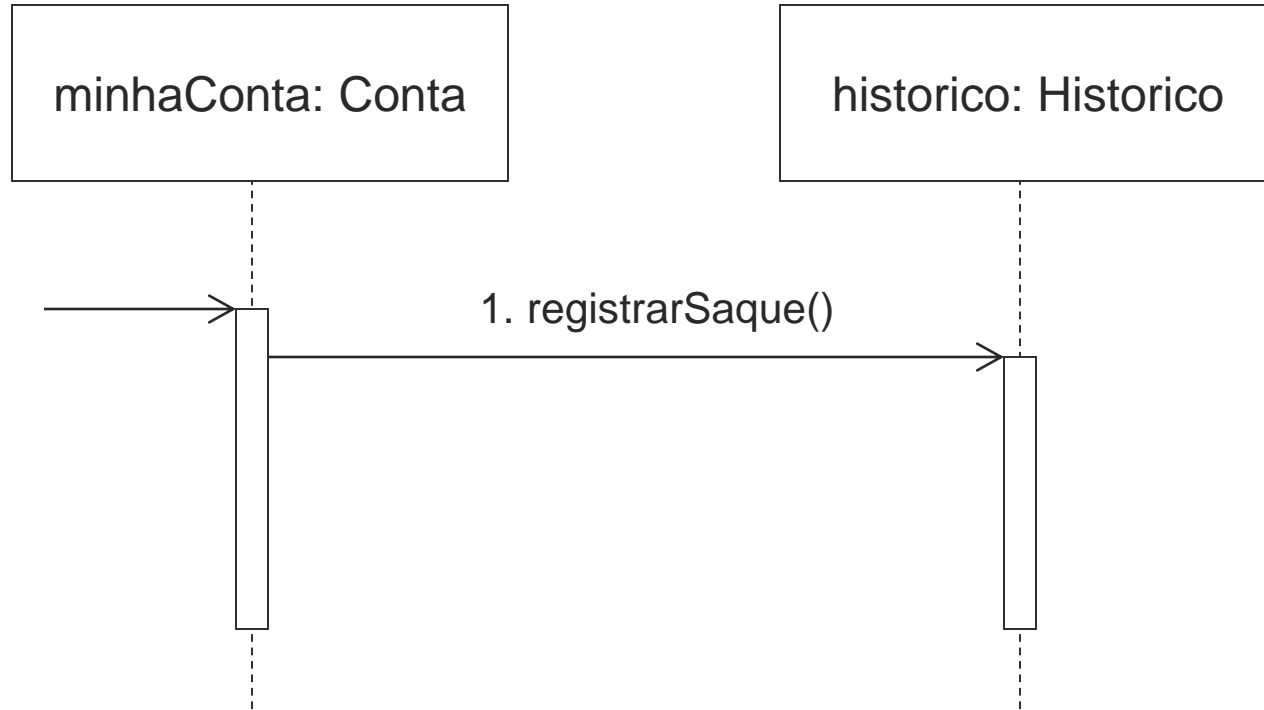


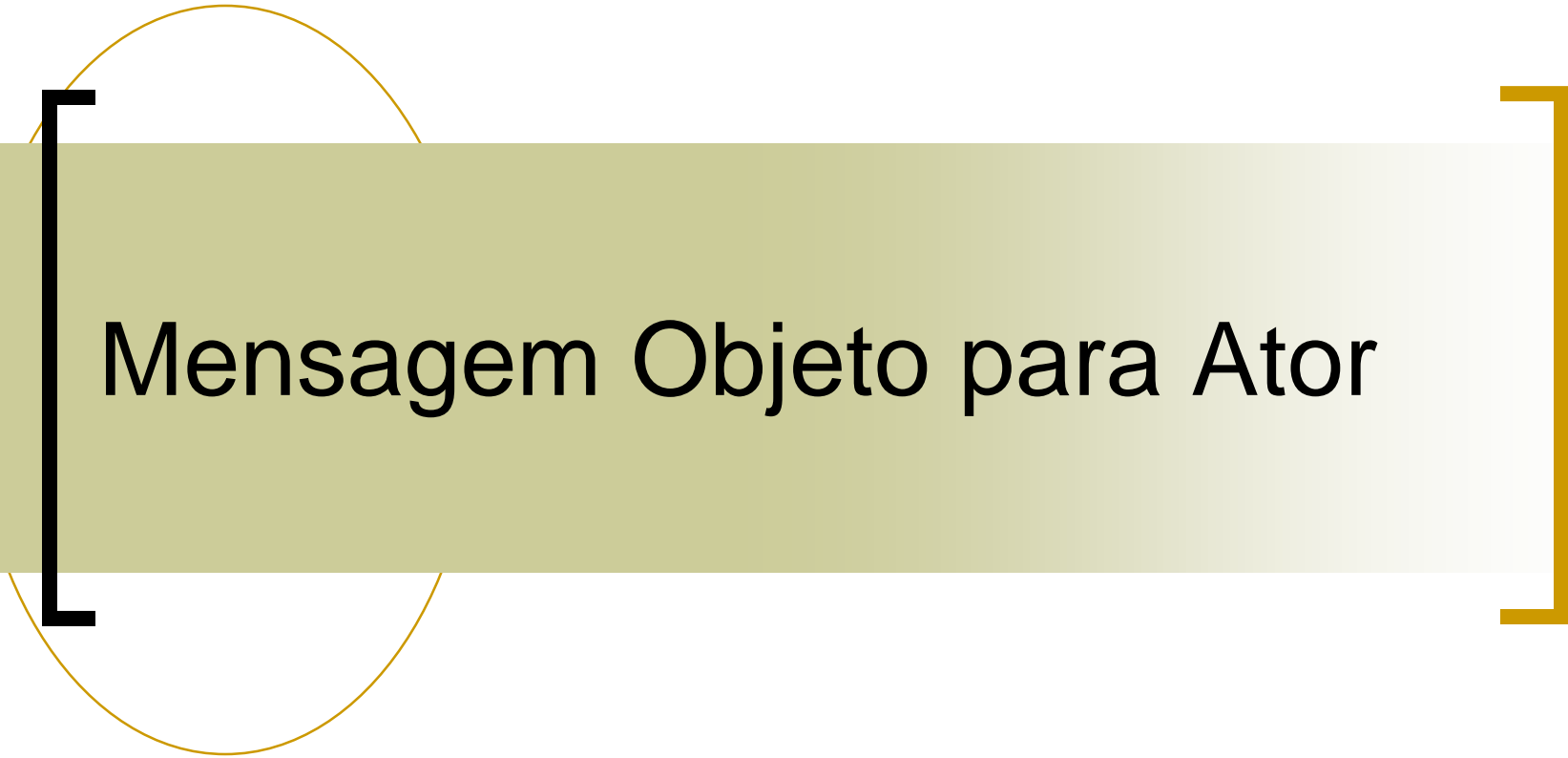
Mensagem Objeto para Objeto

[Mensagem entre Objetos]

- Indica que um objeto transmite uma mensagem para outro objeto
 - Exemplo, solicitando a execução de um método
- Tipo mais comum de troca de mensagens

[Comunicação entre Objetos]





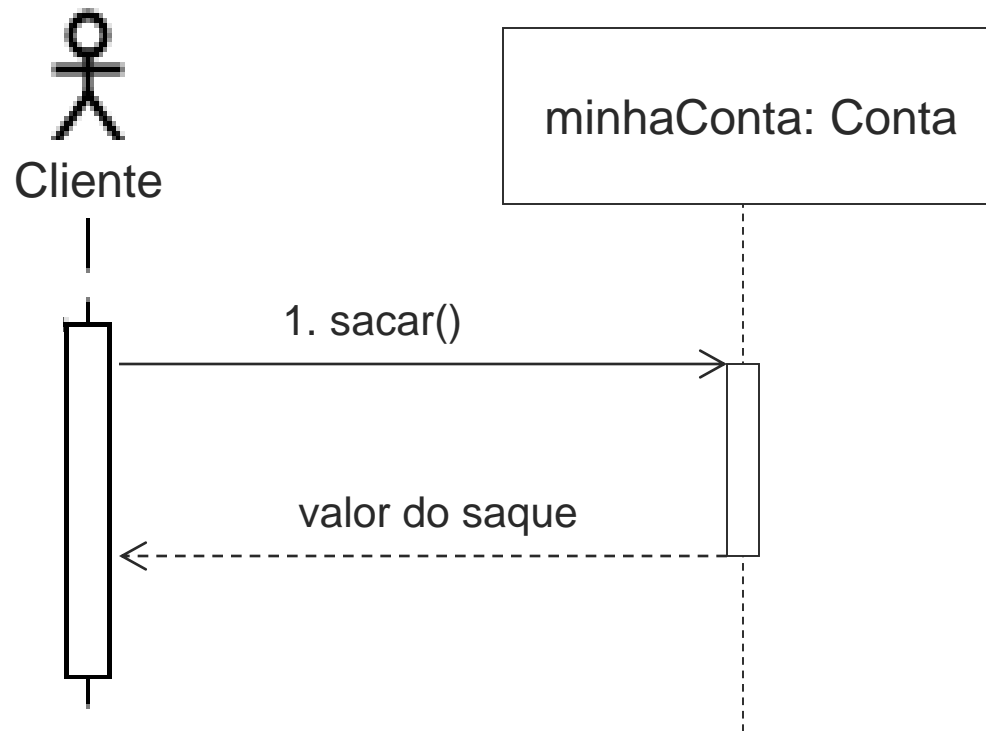
Mensagem Objeto para Ator

[Mensagem Objeto-Ator]

- Indica a resposta de uma solicitação de serviço feita pelo ator
 - Ocorre normalmente quando o objeto envia uma **mensagem de retorno**
- Mensagens de retorno são representadas por linhas tracejadas
 - Pode conter legenda indicando o retorno

← - - - - -

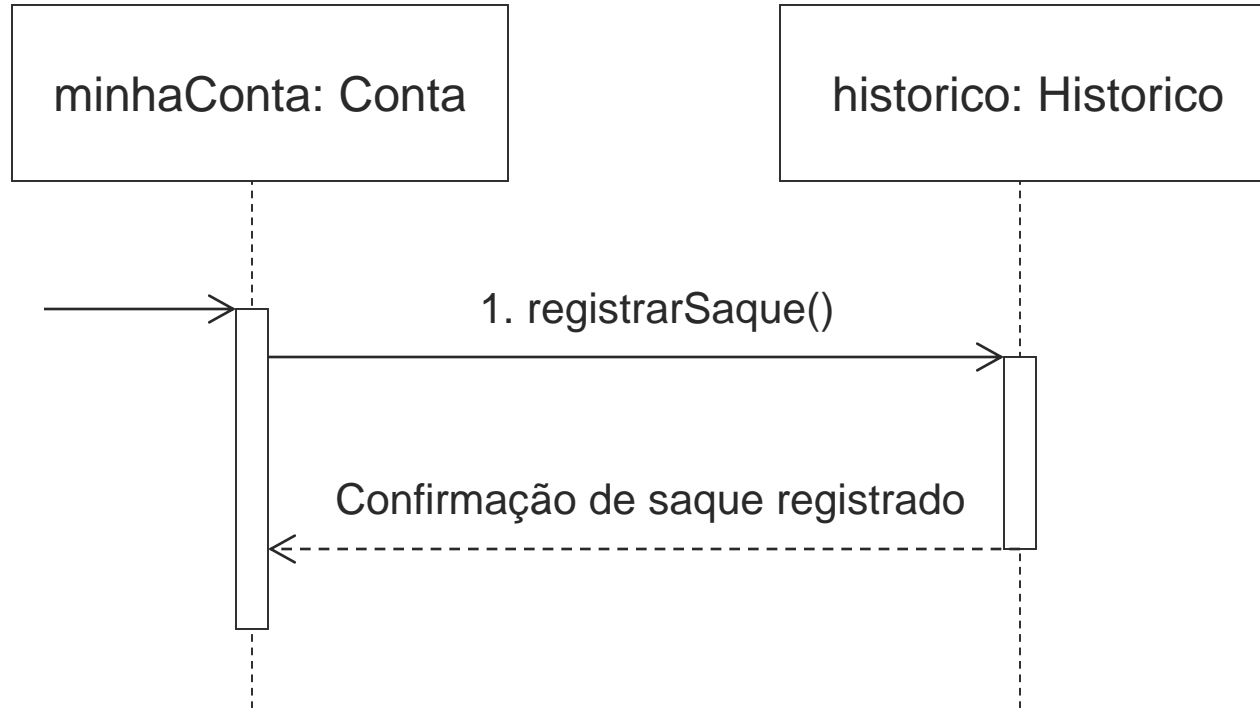
[Comunicação entre Objeto e Ator]



[Mensagem de Retorno]

- Além de resposta ao ator, mensagens de retorno podem indicar respostas para objetos
 - Pode retornar informações específicas do método chamado
- Mensagens de retorno são opcionais em Diagramas de Sequência

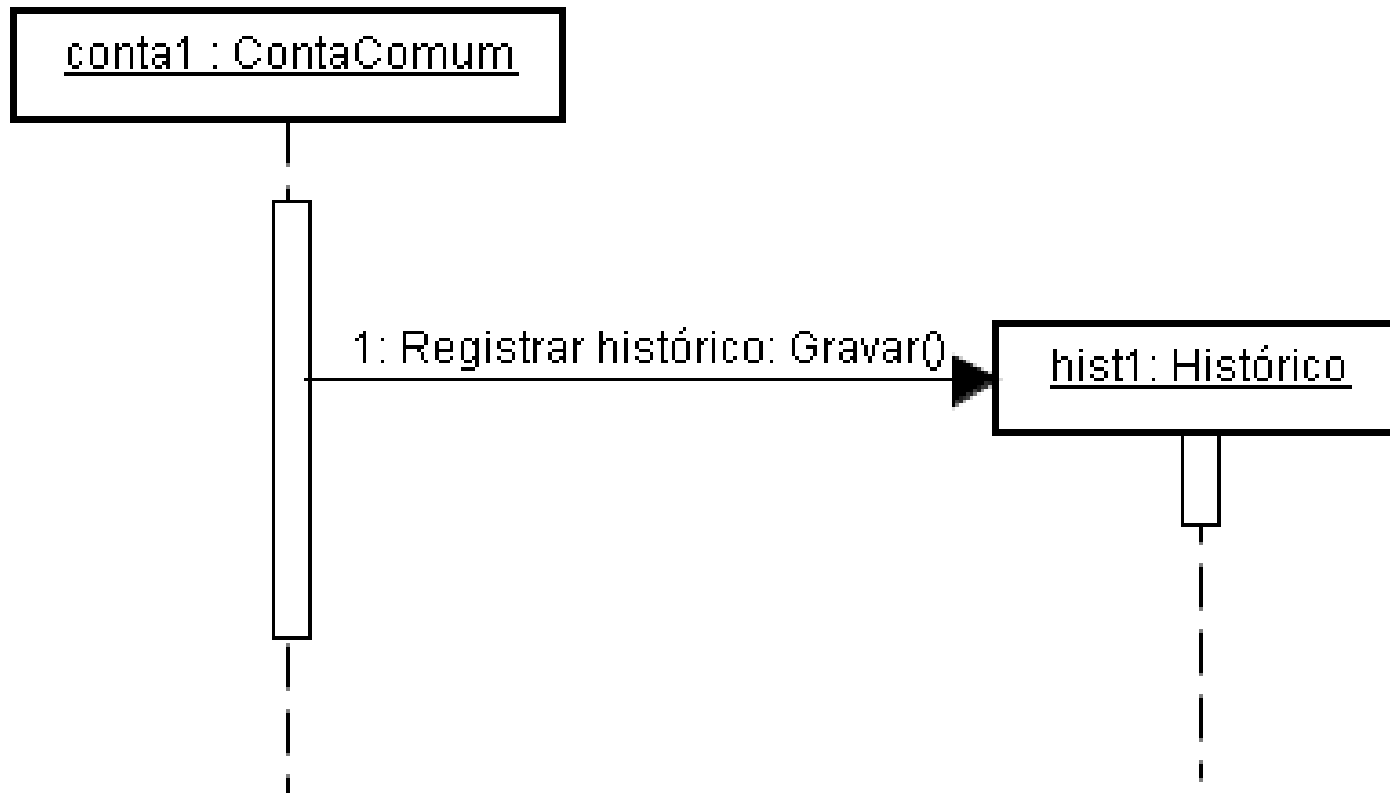
[Mensagem de Retorno]



[Instanciação de um Objeto]

- A seta atinge o retângulo que representa o objeto
 - O objeto passa a existir a partir daquele momento
- A mensagem representa a chamada do método construtor

[Exemplo de Instanciação]

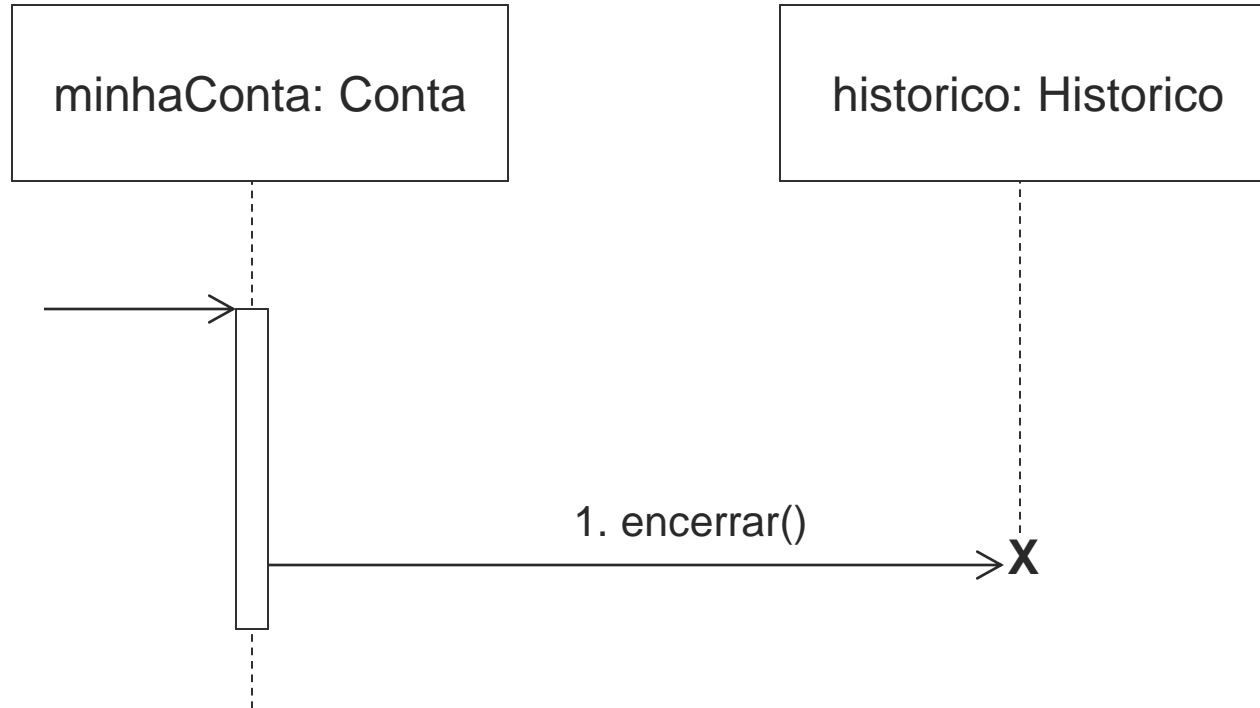




[Destruição de um Objeto

- A seta atinge o fim da linha da vida de um objeto
 - Um X marca a destruição do objeto
 - O objeto deixa de existir a partir daquele momento
- A mensagem representa a chamada do método destruidor

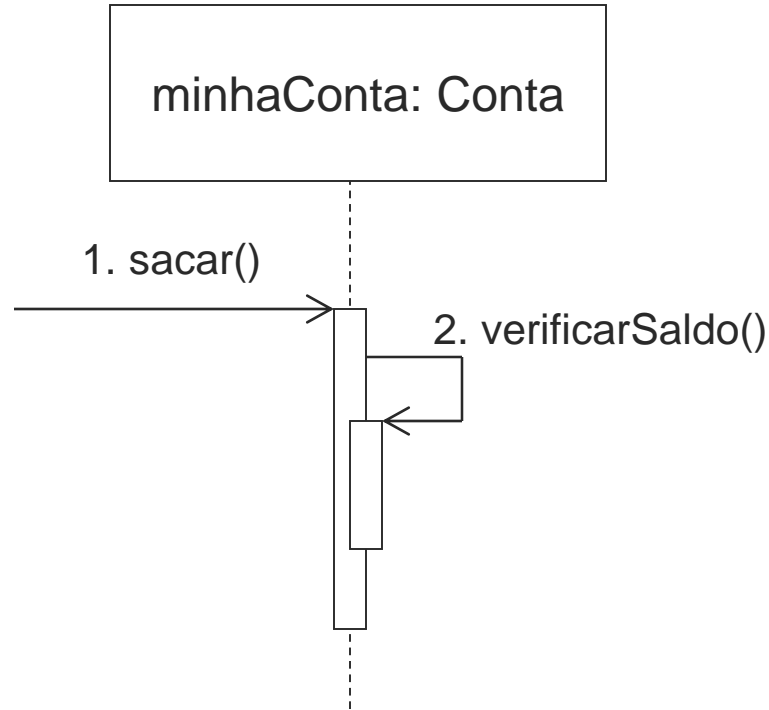
[Destruição de um Objeto]



[Auto-Chamadas]

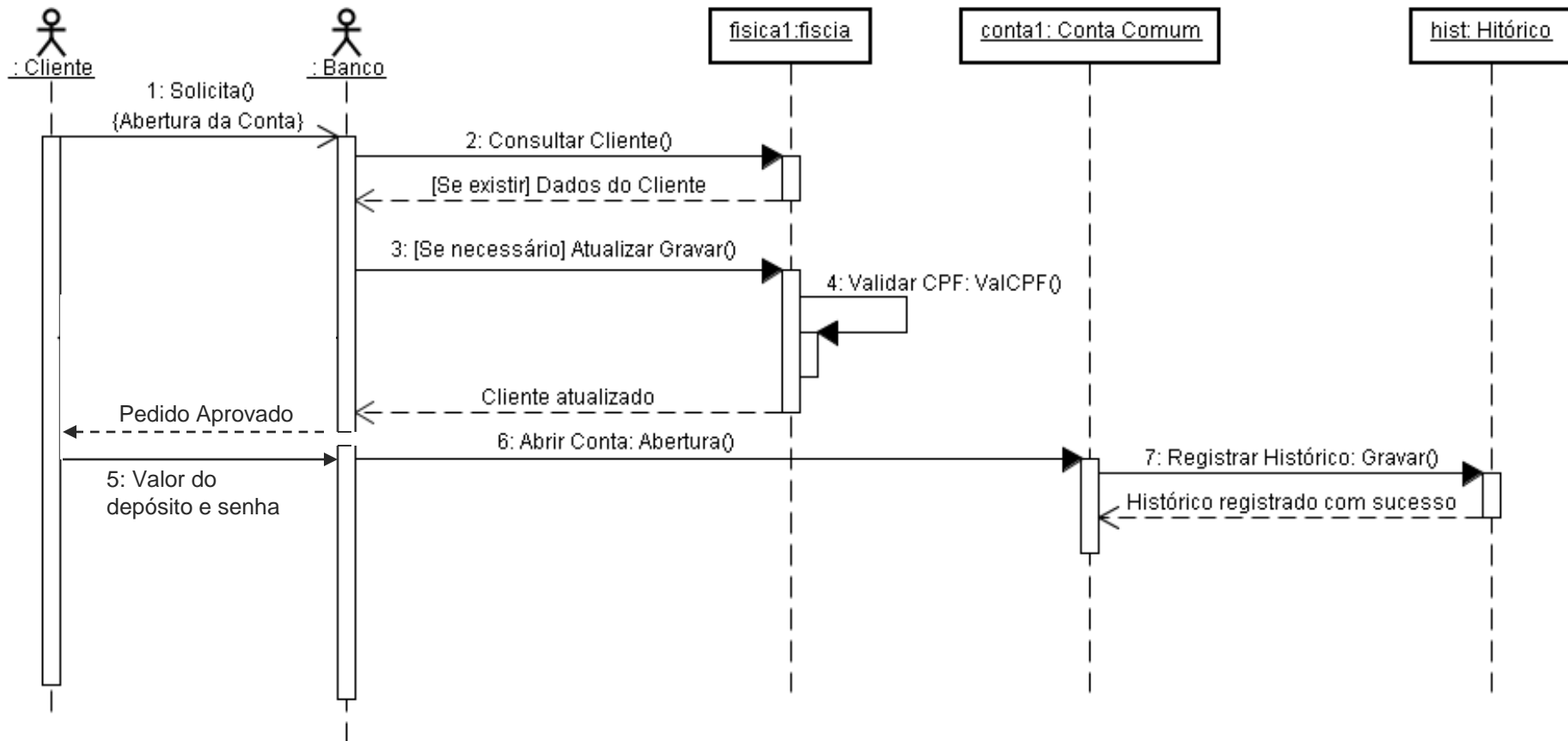
- Mensagens que um objeto envia para si mesmo
 - A mensagem parte do objeto e atinge o próprio objeto
- Utilizado para indicar que o objeto precisa executar algumas operações relacionadas ao serviço solicitado

[Exemplo de Auto-Chamadas]





[Diagrama de Sequência



[Bibliografia]

- G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson.
UML, Guia do Usuário. 2ª Ed., Editora Campus, 2005.
 - Capítulos 16 e 19
- M. Fowler. **UML Essencial**, 2a Edição. Bookmann, 2000.
 - Capítulo 5