

Modelagem de Software

Professora Andreia Machion



Diagrama de Sequência

- Descreve como os objetos interagem e como eles se comunicam;
- Representa a troca de mensagens entre os objetos;
- Ênfase na ordem temporal que os eventos acontecem;
- Deve ser construído por cenários de casos de uso;
- Também depende do Diagrama de Classes, uma vez que as classes dos objetos que aparecem no diagrama estão descritas no de Classe.

As interações



São comportamentos que

Envolvem um conjunto de mensagens trocadas entre objetos dentro de um determinado contexto

Objetivam atingir resultado específico



Acontecem em função da troca de mensagens entre objetos

As mensagens

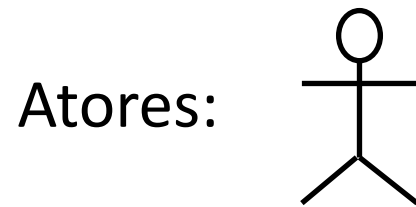
- Podem ser
 - Chamada de uma operação;
 - Envio de um sinal;
 - Mensagem para criação ou destruição de objetos.
- Representação
 - Setas sólidas que vão do objeto solicitante para o solicitado
 - Para o próprio objeto: autodelegação
 - Rotuladas com os nomes dos estímulos mais os argumentos (ou valores dos argumentos) do estímulo

- Sintaxe

`return := message(parameter:parameterType):returnType`

- onde
 - **return** é o nome do valor de retorno
 - **message** é o nome da mensagem
 - **parameter** é o nome de um parâmetro da mensagem
 - **parameterType** é o nome do tipo desse parâmetro
 - **returnType** é o tipo do valor de retorno

Elementos de um Diagrama da Sequência



- Possuem a mesma descrição e conceitos presentes no diagrama de caso de uso. Entidades externas que realizam interações com o sistema através de suas funcionalidades.




- Identificação das Instâncias de uma classe (objeto). Representação, nome do objeto, nome da classe separados por dois pontos.

Elementos de um Diagrama da Sequência

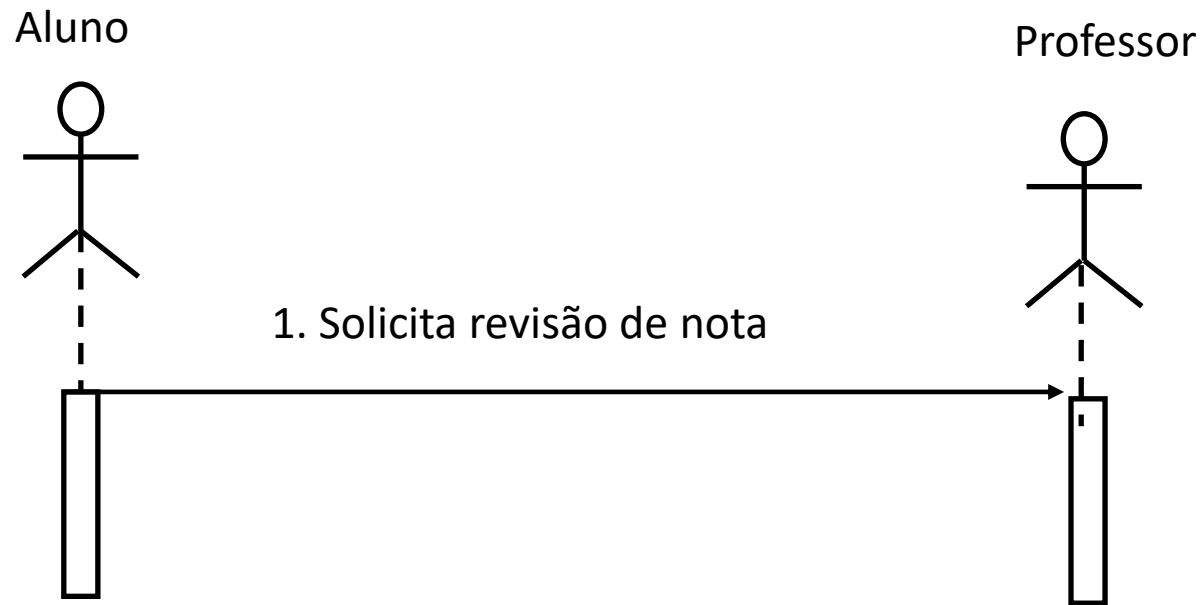
Linha de vida: 

- Representa o tempo em que o objeto existe.

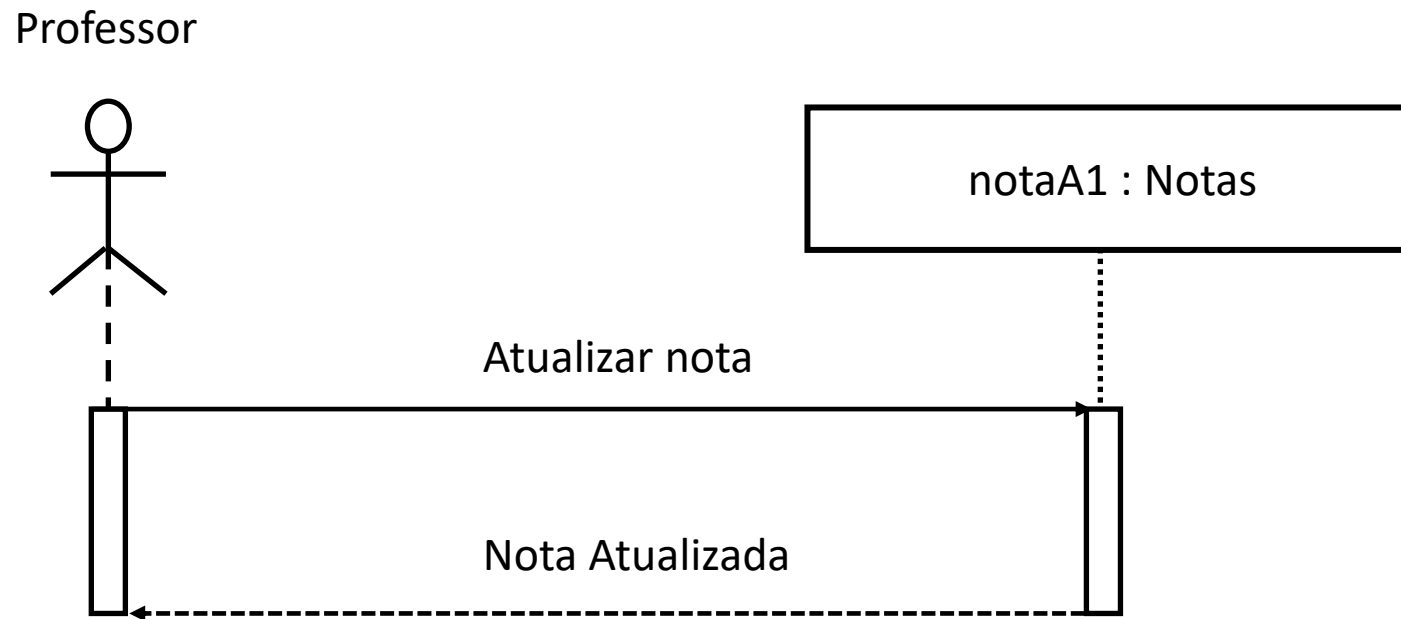
Ativação: 

- Estimulo recebido pelo objeto e a ação realizada
- Caixas de ativação podem ser empilhadas
 - Indica chamada de método do próprio objeto

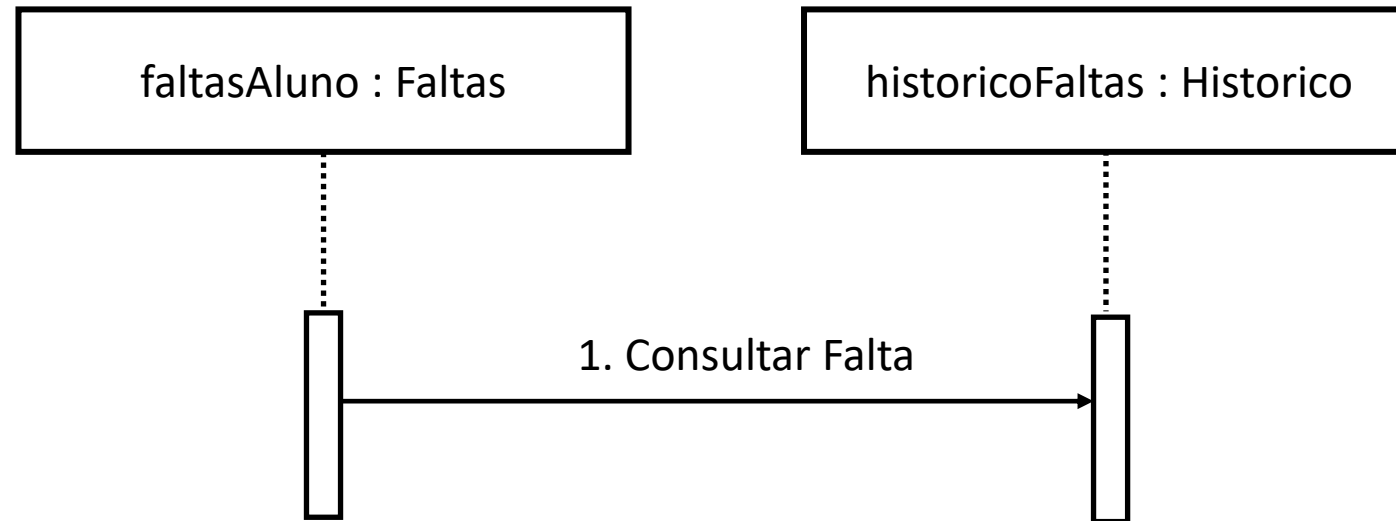
As mensagens podem ser entre atores



As mensagens podem ser entre ator e objeto



As mensagens podem ser entre objetos



As mensagens podem ser auto chamadas

