اکتور [[1]](#footnote-1)در فرآیند خرید :

یک فرد یا سیستمی که برای تبادل اطلاعات با سیستم اصلی تعامل دارد.برای قسمت خرید این اکتور ها مانند زیر تعریف میشوند :

1. فروشگاه
2. سیستم(سامانه-سایت)
3. پیک
4. مشتری

آبجکت[[2]](#footnote-2) ها در فرآیند خرید :

میتوان اینگونه بیان کرد که هر قسمتی که پیامی به آن برسد یا از آن دریافت شود میتواند یک آبجکت در سیستم ما باشد( به شرطی که با سیستم همخوانی داشته باشد).آبجکت های فرآیند خرید مانند زیر است :

1. لیست فروشگاه
2. فروشگاه مورد نظر
3. سبد خرید
4. درگاه پرداخت

تمامی موارد بالا در غالب صفحه هایی هستند که مشتری برای خرید کردن به ترتیب نوشته شدن باید از آن ها عبور کند و آبجکت های فرآیند محسوب میشوند.

تعریف وقوع اجرا برای فرآیندهای خرید در نمودار توالی

وقوع اجرا (نام کامل UML - مشخصات وقوع اجرا) رویدادی است که بیانگر لحظاتی از زمان شروع یا پایان اقدامات یا رفتارها است. برای مثال، برای نمودار توالی در فرایند خرید، از مشتری به لیست فروشگاه، از لیست فروشگاه به صفحه فروشگاه، از مشتری به سبد خرید، از سبد خرید به سیستم، از سیستم به صفحه فروشگاه ، از سیستم به درگاه، از سبد خرید به سیستم، از سیستم به فروشنده است.

آبجکت دیستراکشن[[3]](#footnote-3) :

در واقع یک رویداد موقتی را نشان می‌دهد که در بین سیستم به وجود می‌آید و موقتی است و بعد از مدتی از بین میرود یا بسته میشود . در قسمت خرید برای سبد خرید و درگاه باید آبجکت دیستراکشن نوشت.

پیام ها برای فرآیند خرید:

پیام url از مشترری به لیست فروشگاه ها- پیام انتخاب فروشگاه از لیست به صفحه محصولات فروشگاه- پیام انتخاب کالا و تعداد از مشتری به سبد خرید- پیام بررسی سبد از سبد خرید به سیستم- دو پیام شرطی – پیام اطلاعات کارت بانکی از مشتری به درگاه بانک- دو پیام شرطی- پیام قطعی شدن لیست از سبد خرید به سیستم- پیام درخواست آماده سازی از سیستم به فروشگاه – پیام نزدیکترین موتور از سیستم به سیستم- پیام اطلاعات سفارش و مبدا و مقصد از سیستم به پیک- پیام پذیرش یا عدم پذیرش از پیک به سیستم- پیام نزدیکترین موتور از سیستم به سیستم- پیام اطلاعات سفارش و مبدا و مقصد از سیستم به پیک- پیام پذیرش یا عدم پذیرش از پیک به سیستم

1. Actor [↑](#footnote-ref-1)
2. Object [↑](#footnote-ref-2)
3. Object destruction [↑](#footnote-ref-3)