# 12.4 顺序图

在用户修改文档时，顺序图中涉及三个对象，即登录、修改文档和数据库模块。

具体场景如下：

1. 用户输入用户名和密码进行登录
2. 登录成功后提交修改文档的请求
3. 修改文档对象展示文档编辑页面
4. 用户输入要修改的文档内容
5. 修改文档对象会将输入的内容提交给数据库
6. 数据库添加成功后会返回给输入者（用户）成功的信息

图示

描述已自动生成

# 12.5 通信图

UML提供两类交互图：顺序图和通信图。它们实现一个用例或用例中的一个特殊场景。通信图描述对象间的协作关系，通信图与顺序图相似，显示对象间的动态合作关系。除显示交换信息外，通信图还显示对象及他们之间的关系。

