

2.8. 상태 다이어그램

2.8.1. 상태 다이어그램의 개념

객체들 사이에 발생하는 이벤트에 의한 객체들의 상태 변화를 그림으로 표현한 것이다.

- 객체의 상태란 객체가 갖는 속성 값의 변화를 의미한다.
- 특정 객체가 어떤 이벤트에 의해 상태 변환 과정이 진행되는지 확인하는 데 사용된다.
- 시스템에서 상태 변환 이벤트를 확인할 필요가 있는 객체만을 대상으로 그린다.

2.8.2. 상태 다이어그램의 구성 요소

상태 다이어그램은 **상태**, **이벤트**, **상태 전환** 등으로 구성된다.

2.8.2.1. 상태

- 객체의 상태를 표현한다.
- 객체의 상태를 **둥근 사각형** 안에 기술한다.

🔗 2.8.2.2. 시작 상태

- 상태의 시작을 표현한다.
- **속이 채워진 원 (●)**으로 표현한다.

2.8.2.3. 종료 상태

- 상태의 종료를 표현한다.
- **속이 채워진 원을 둘러싼 원 (◎)**으로 표현한다.

2.8.2.4. 상태 전환

- 상태 사이의 흐름, 변화를 **화살표**로 표현한다.
- **화살표에 이벤트**를 표현한다.

2.8.2.5. 이벤트

- 상태에 변화를 주는 현상이다.
- 이벤트에는 조건, 외부 신호, 시간의 흐름 등이 있다.

2.8.2.6. 프레임

- 상태 다이어그램의 범위를 표현한다.