
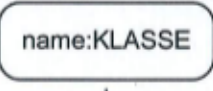


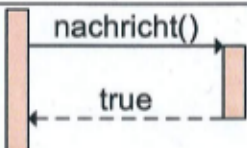


## Sequenzdiagramm

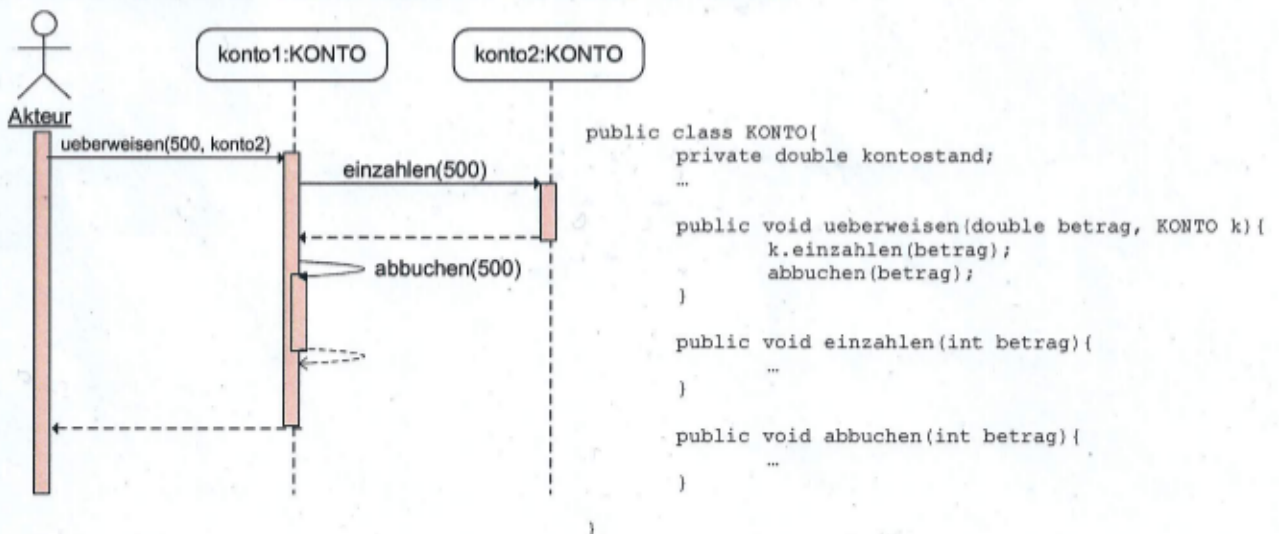
Zum Veranschaulichen der Kommunikation zwischen Objekten.

**Bestandteile:**

|                |  |  |
|----------------|--|--|
| Akteur         | Person außerhalb des Systems (ruft Methoden auf).<br>Der Akteur ist ein dauerhaft aktives Objekt.  | <br><u>Akteur</u> |
| Objekte        | Ab dem Zeitpunkt der Erzeugung sichtbar.<br>(name : KLASSE)  |                    |
| Lebenslinie    | Gestrichelte Linie, die jedes Objekt hat.  |                   |
| Aktives Objekt | Lebenslinie wird zu einem Rechteck (z.B., wenn eine Methode aufgerufen wird).  |                   |
| Nachricht      | ObjektA sendet eine Nachricht an ObjektB.<br>ObjektA wartet solange bis das ObjektB fertig ist.<br>ObjektB sendet eine Antwort (Rückgabewert oder leer). |                   |

**Beispiel:**

Der Akteur möchte vom konto1 500€ auf das konto2 überweisen.



**Übung:** Zeichne das zugehörige Sequenzdiagramm!

Die Klasse 10e (Objekt der Klasse SCHULKLASSE) hat zwei Klassensprecher (Objekte der Klasse SCHUELER). Frau Fischer (Akteur) möchte wissen, wer die Klassensprecher sind und ruft dazu die Methode klassensprecherAusgeben() der Klasse SCHULKLASSE auf. Diese Methode ruft für jeden Klassensprecher die Methode gibName() der Klasse SCHUELER auf. Diese gibt jeweils den Namen als Zeichenkette zurück.