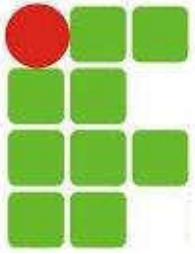


# Diagrama de Seqüência

- É um diagrama comportamental que procura representar os eventos, em ordem, e suas mensagens
- Baseia-se no Diagrama de Casos de Uso, pois normalmente há um Diagrama de Seqüência para **CADA** Caso de Uso
- Cada Caso de Uso é um processo disparado por um ator e possui uma seqüência de eventos e mensagens

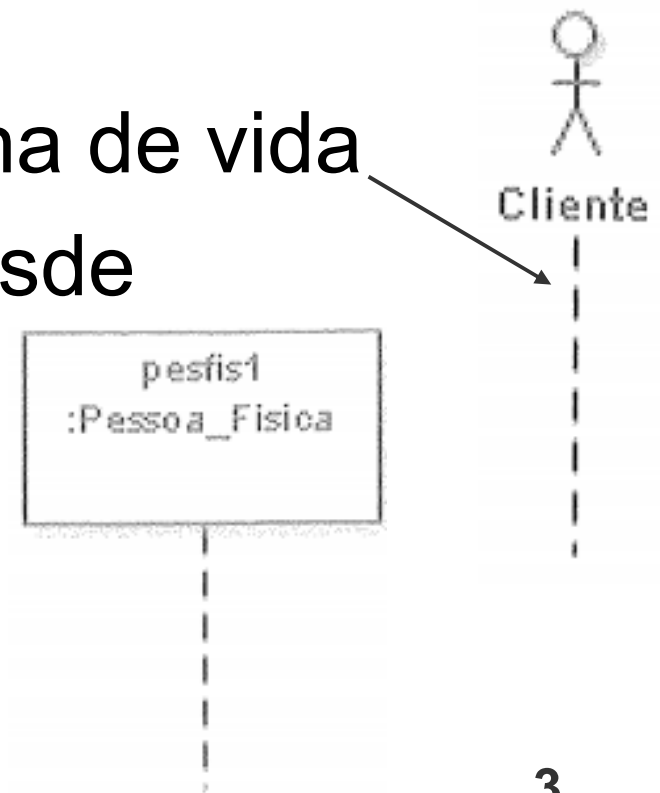


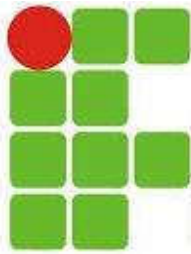
- Também depende do Diagrama de Classes



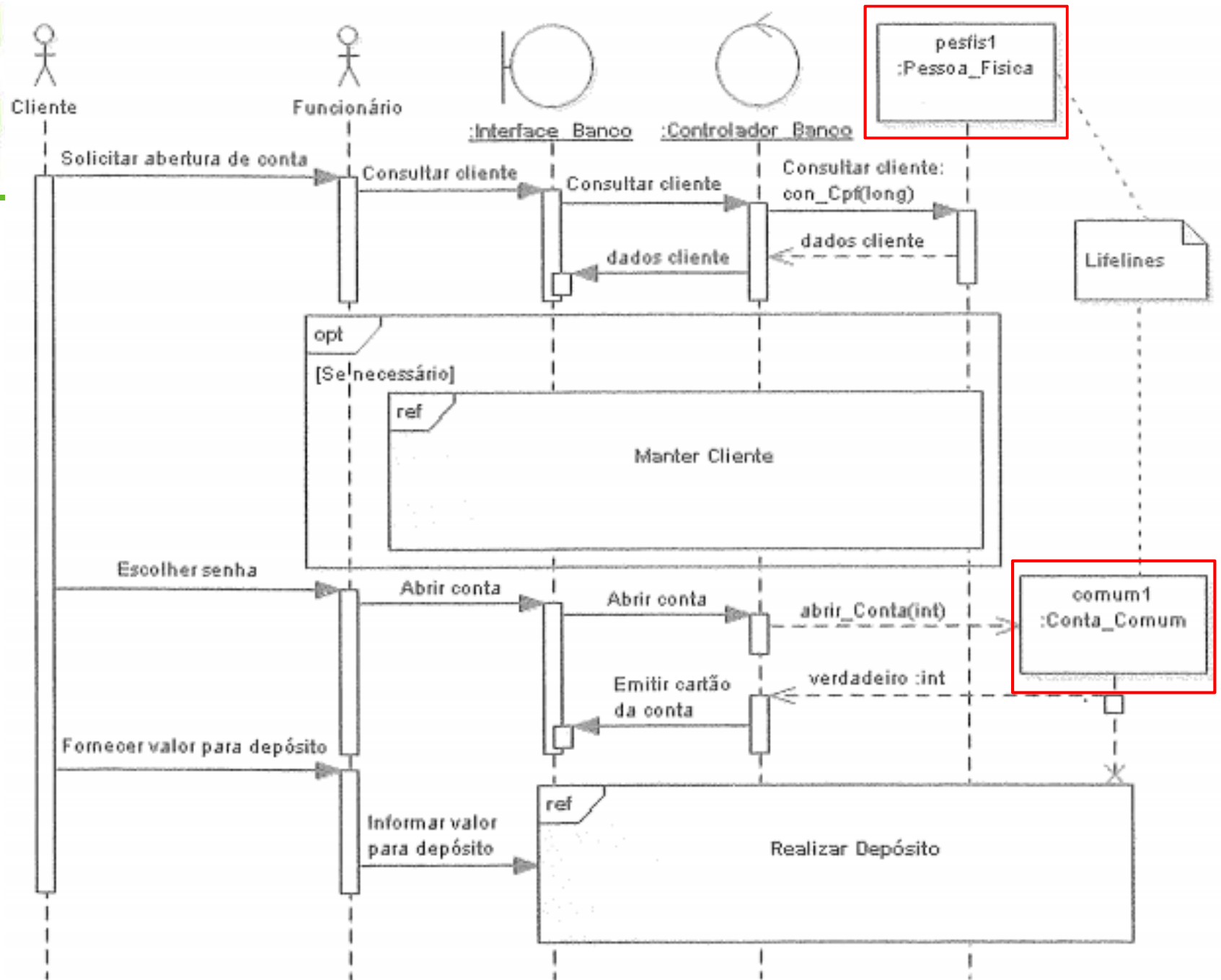
# Diagrama de Seqüência

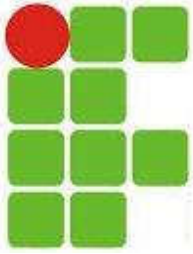
- Atores neste diagrama são instâncias dos atores declarados no Diagrama de Casos de Uso
- A partir do ator sai uma linha de vida
- Uma lifeline pode existir desde o começo ou ser criada a partir de um determinado ponto





# EXEMPLO

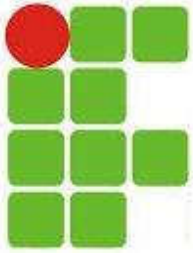




# Diagrama de Seqüência

- Linha de Vida: representa o tempo que um objeto (lifeline) existe em um processo
- Essa linha pode ser interrompida por um 'X' quando o objeto é destruído
- Objetos podem ser criados somente no momento do seu uso (não aparecem no topo do diagrama, neste caso)
- Objetos devem ser destruídos quando não estão mais sendo usados

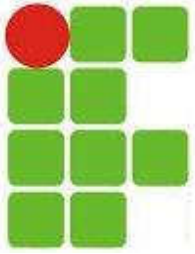




# Diagrama de Seqüência

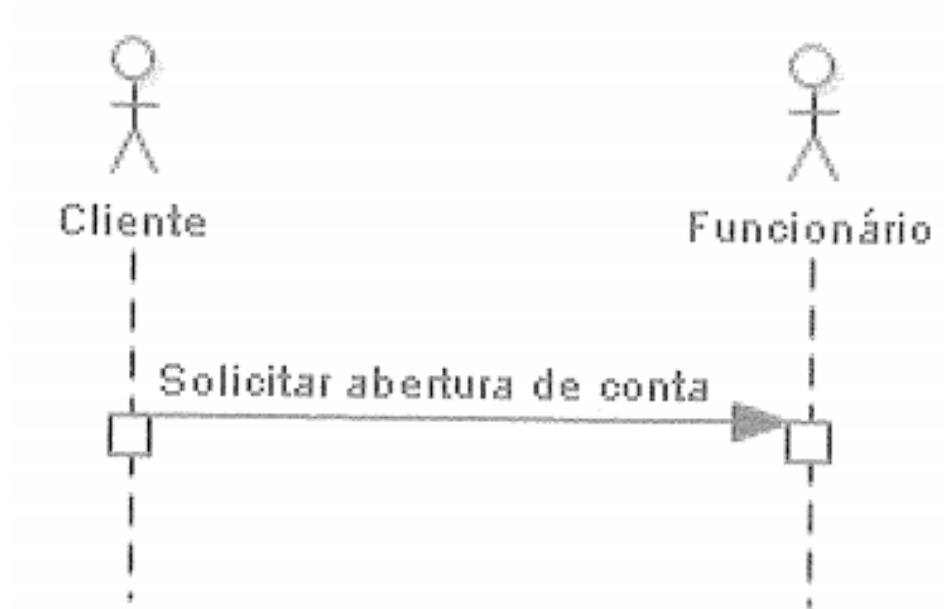
- Mensagens: demonstram a ocorrência de eventos, que pode ser uma chamada de método, por exemplo
- Pode ser também a comunicação entre dois atores, neste caso não chama método
- Mensagens podem ocorrer:
  - Ator x Ator
  - Ator x Objeto
  - Objeto x Objeto
  - Objeto x Ator

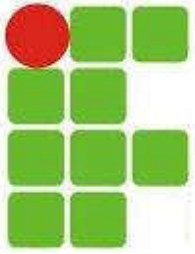




# Diagrama de Seqüência

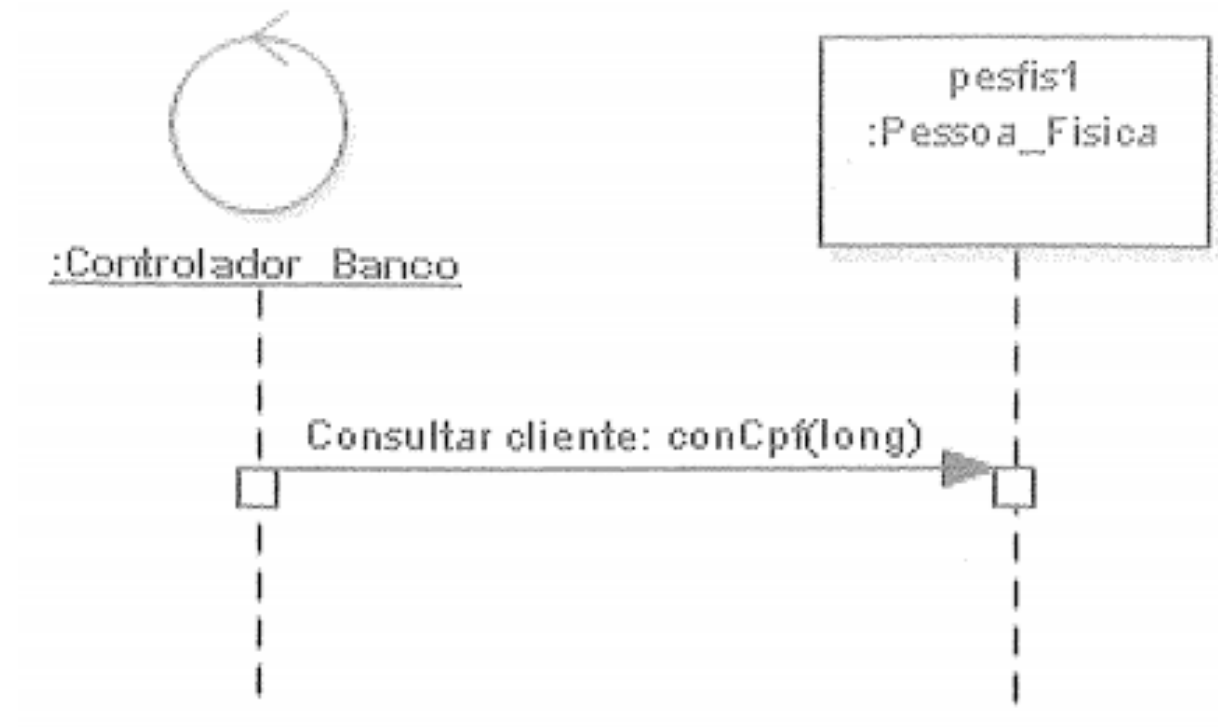
- Disparo de método entre Atores:

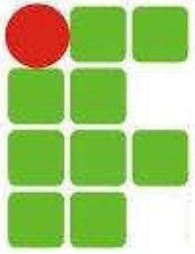




# Diagrama de Seqüência

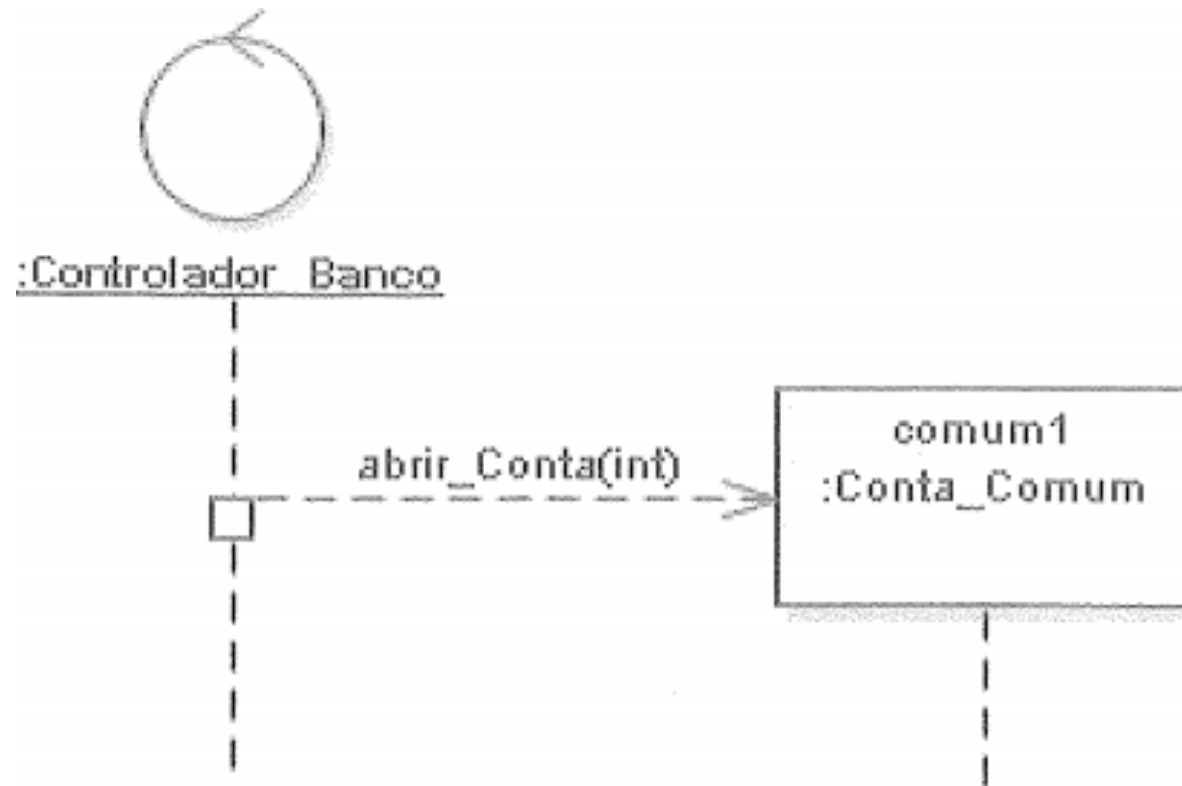
- Disparo de método entre objetos:



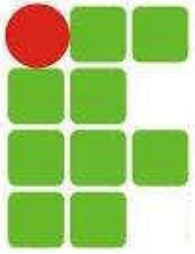


# Diagrama de Seqüência

- Criação de objeto:

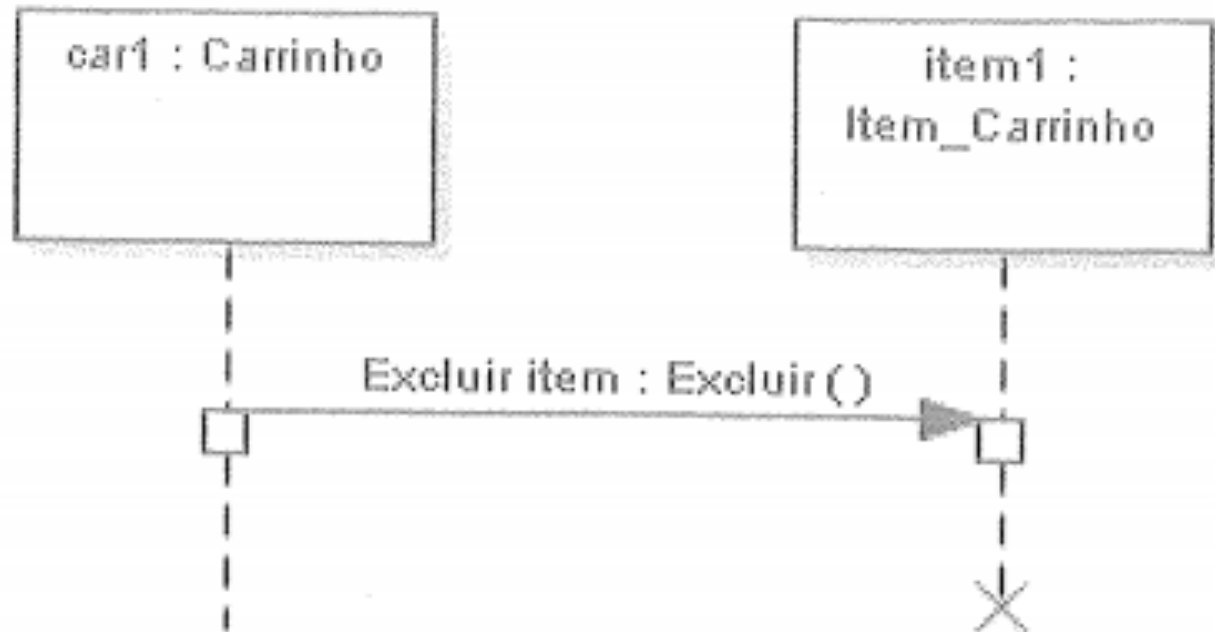


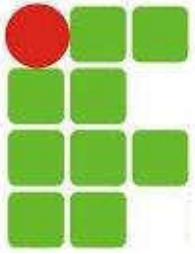




# Diagrama de Seqüência

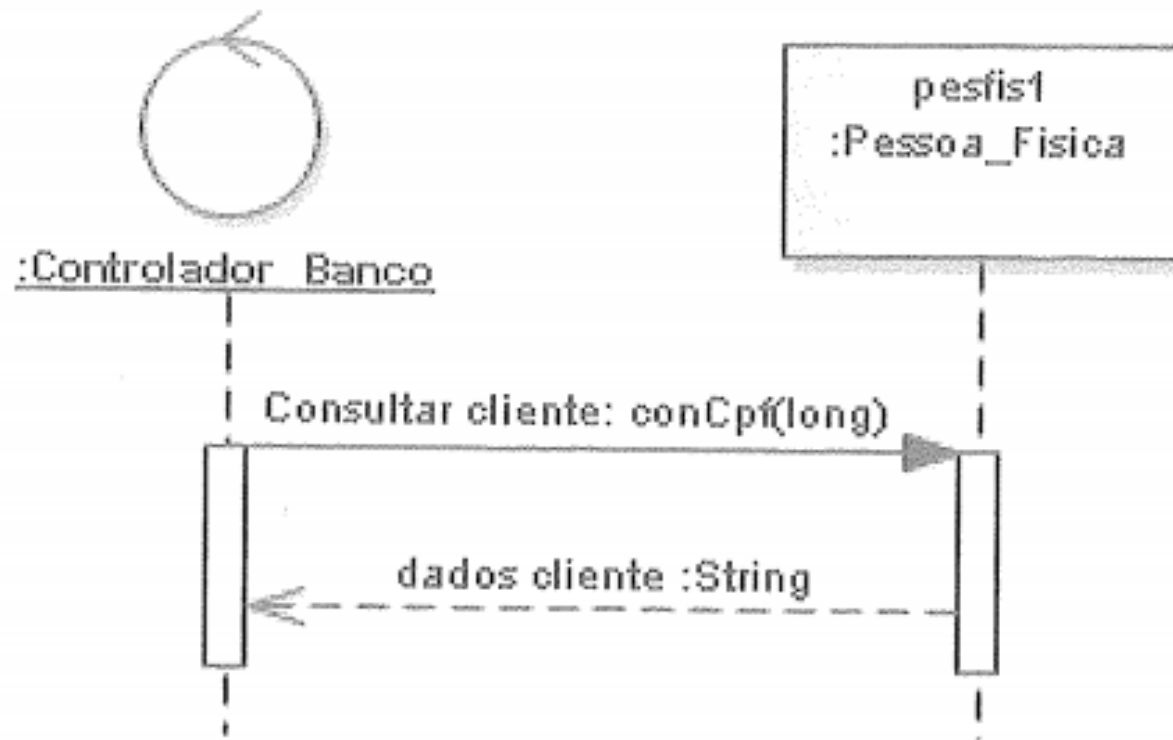
- Destruição de objeto:

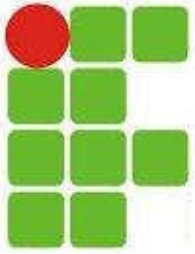




# Diagrama de Seqüência

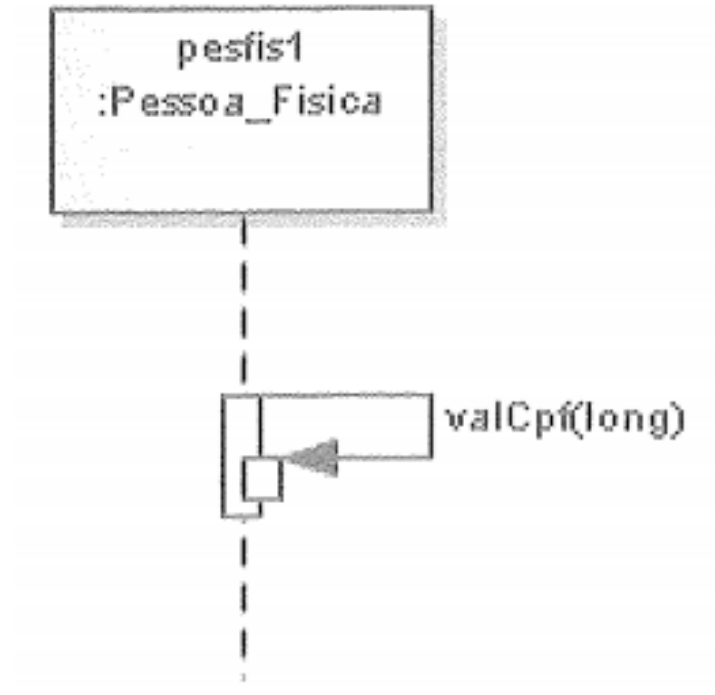
- Mensagem de retorno:

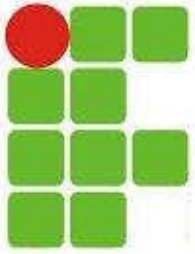




# Diagrama de Seqüência

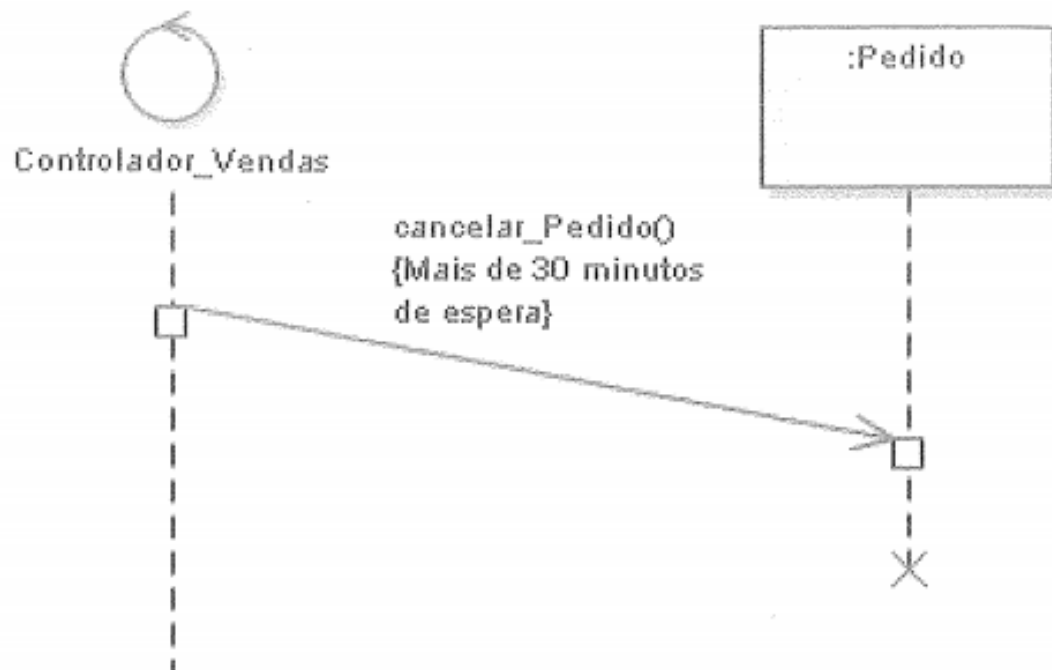
- Autochamadas:



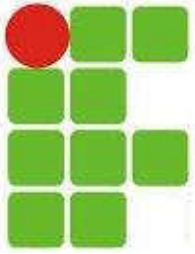


# Diagrama de Seqüência

- Restrições de tempo:

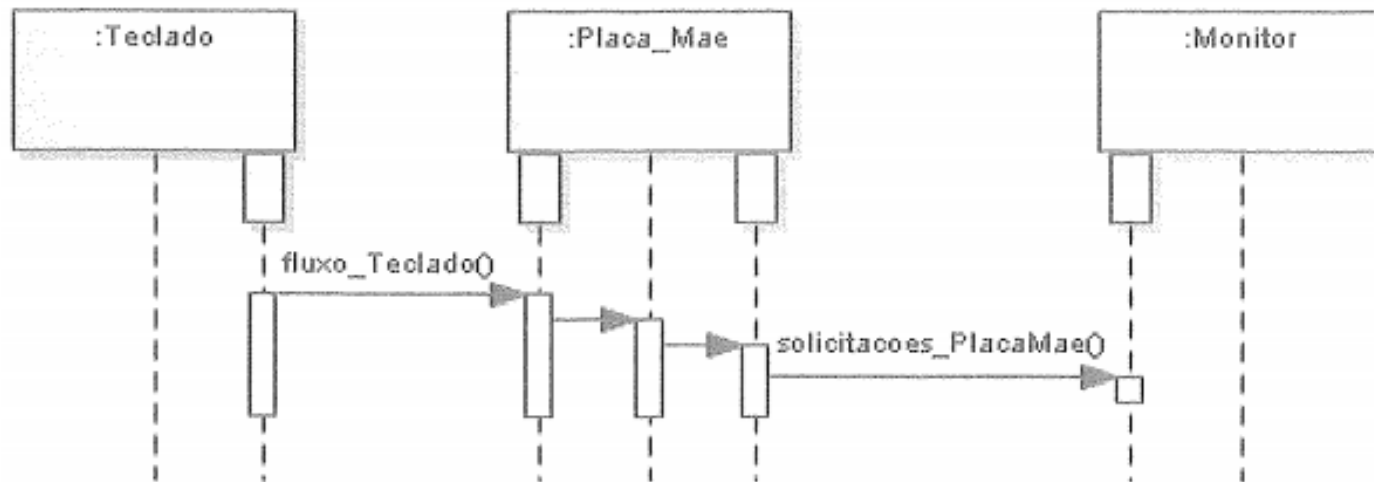


- Nesse caso o pedido só será cancelado após 30 minutos



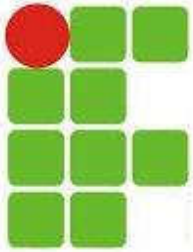
# Diagrama de Seqüência

- Portas: mesmo conceito do Diagrama de Classes



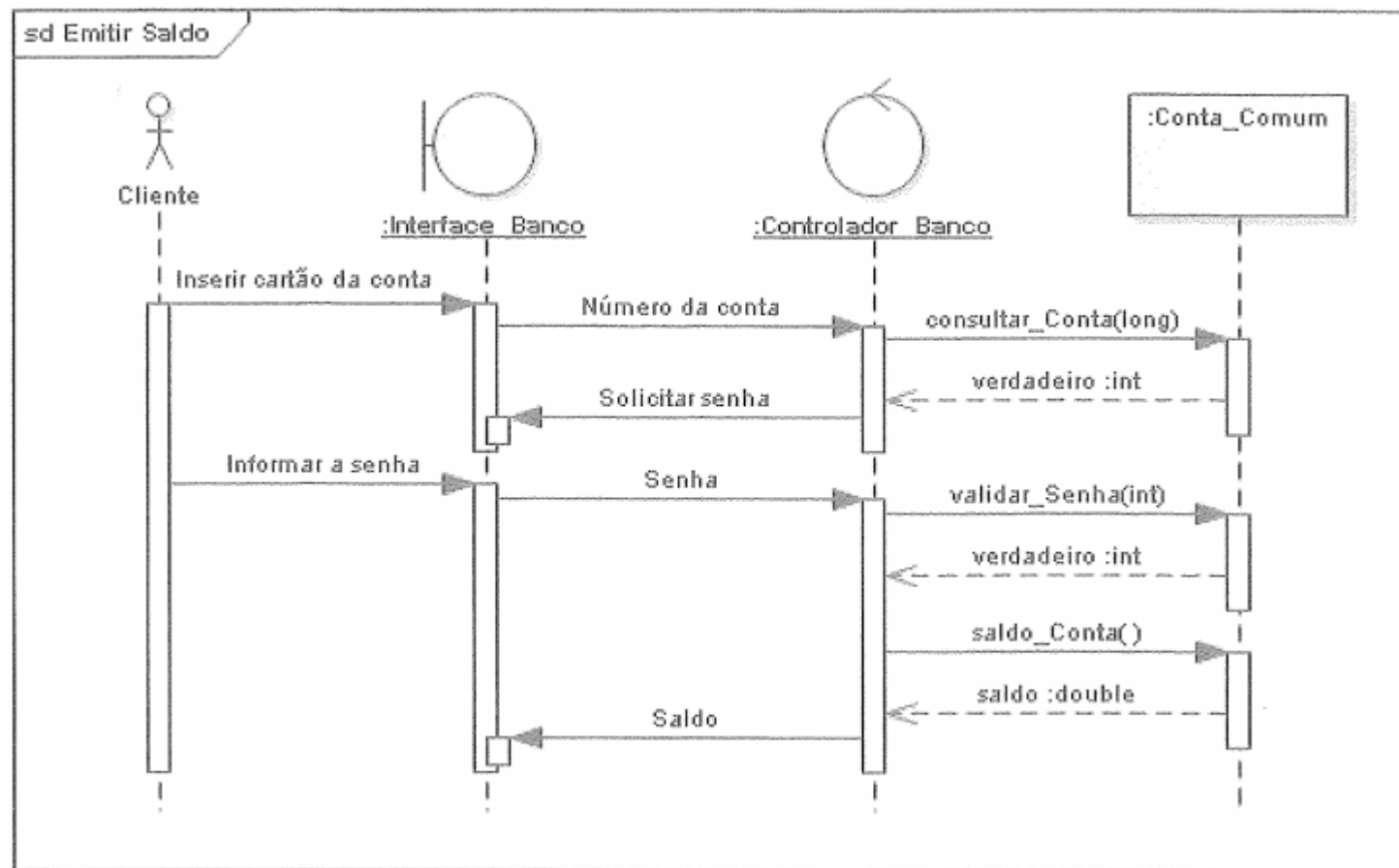
- O objeto poderá ter mais de uma linha de vida, cada uma representando uma porta de comunicação

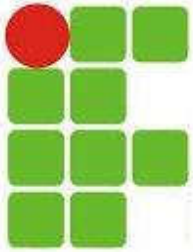




# Diagrama de Seqüência

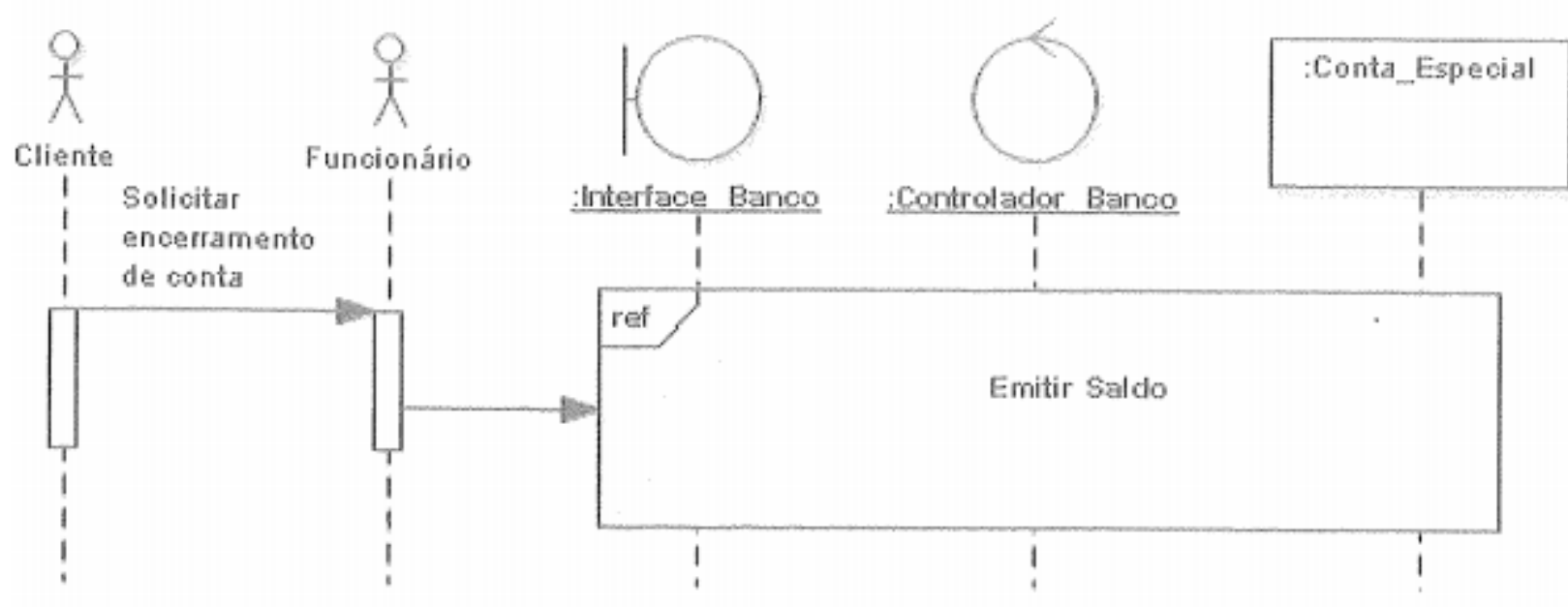
- Fragmentos de Interação

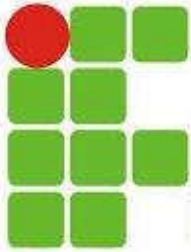




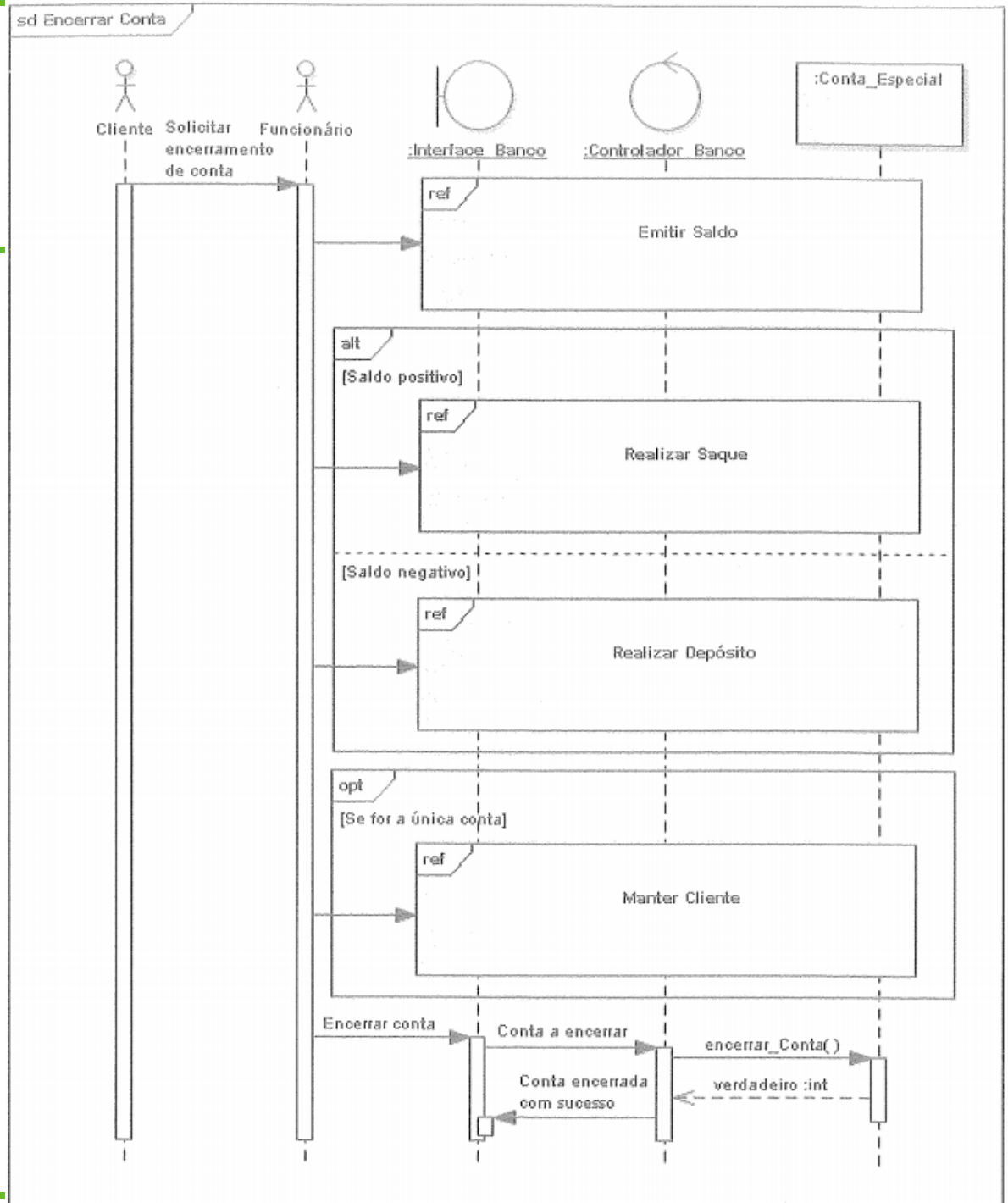
# Diagrama de Seqüência

- Utilização do Fragmento de Interação

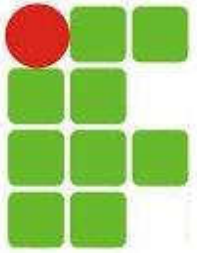




- Fragmentos Combinados





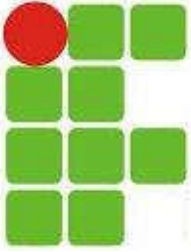


# Diagrama de Seqüência

- Tipos de Fragmentos:

- REF
- OPT
- ALT
- PAR
- BREAK
- ASSERTION
- IGNORE
- CONSIDER
- SEQ
- STRICT
- CRITICAL REGION
- LOOP
- NEG

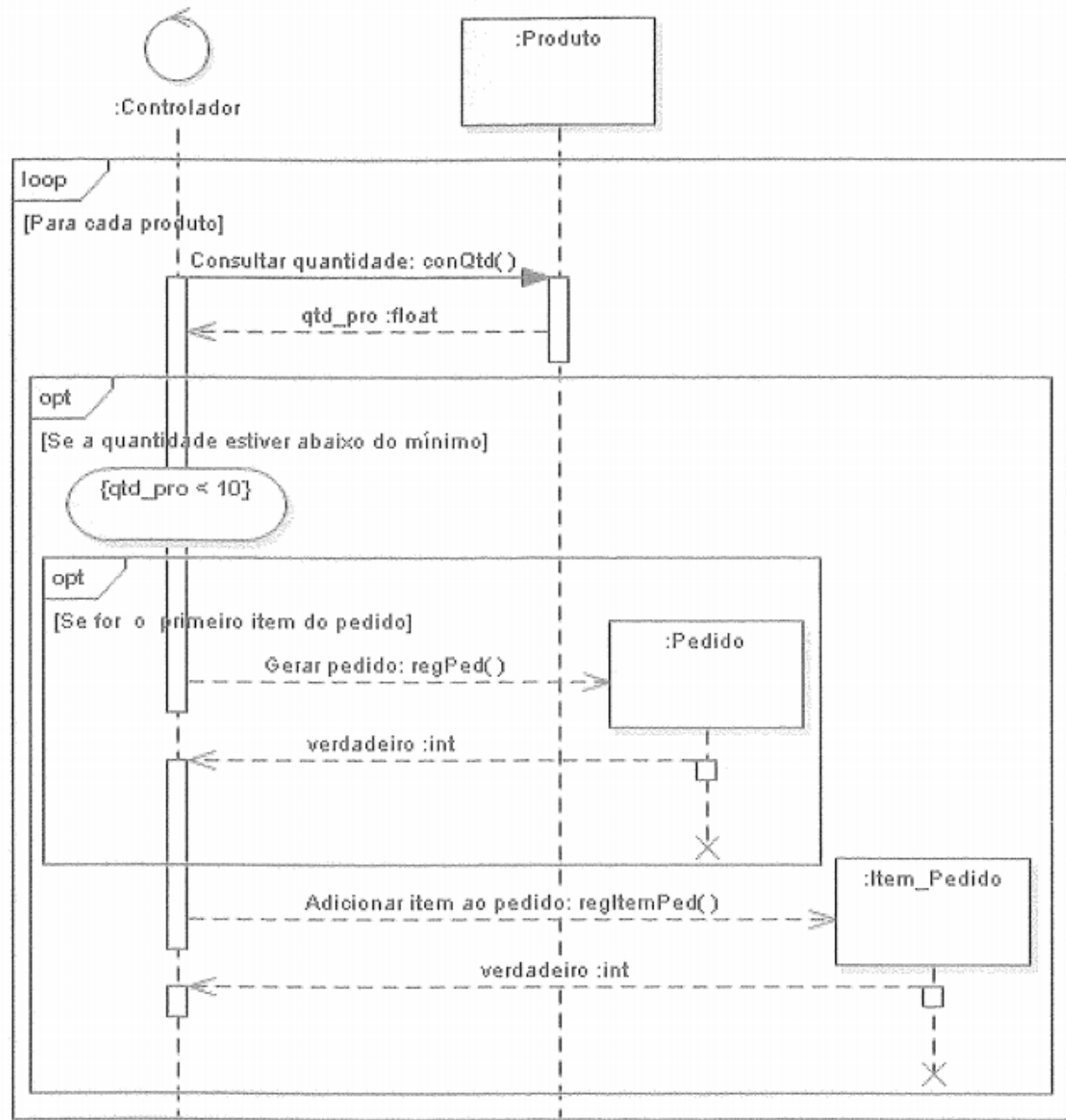


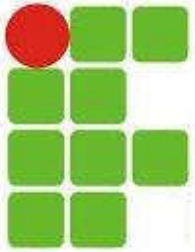


- LOOP:



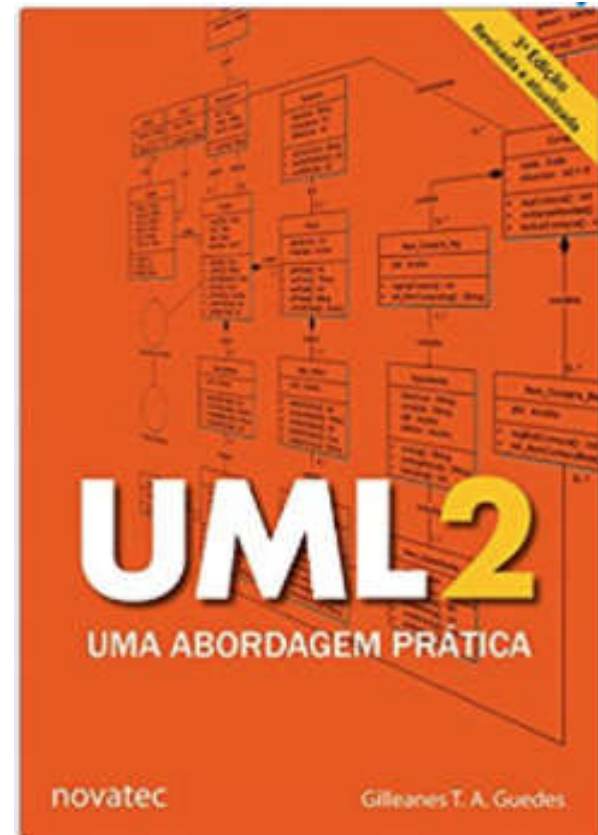
### sd Gerar Pedido

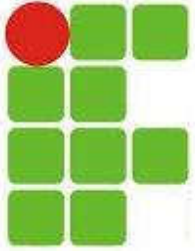




# Referências

- UML2: Uma Abordagem Prática  
3ª Ed. 2018  
Gilleanes T. A. Guedes





# Perguntas?

