



DIAGRAMAS DE SECUENCIA



Julio, 2014
Guadalajara, Jalisco, México

Se encuentra en el nivel de modelado básico de comportamiento y se enfoca en la vista dinámica del sistema. Este diagrama es una vista gráfica de un escenario en el que se muestra la forma en que un objeto interacciona con otros en un tiempo determinado.

Simbología

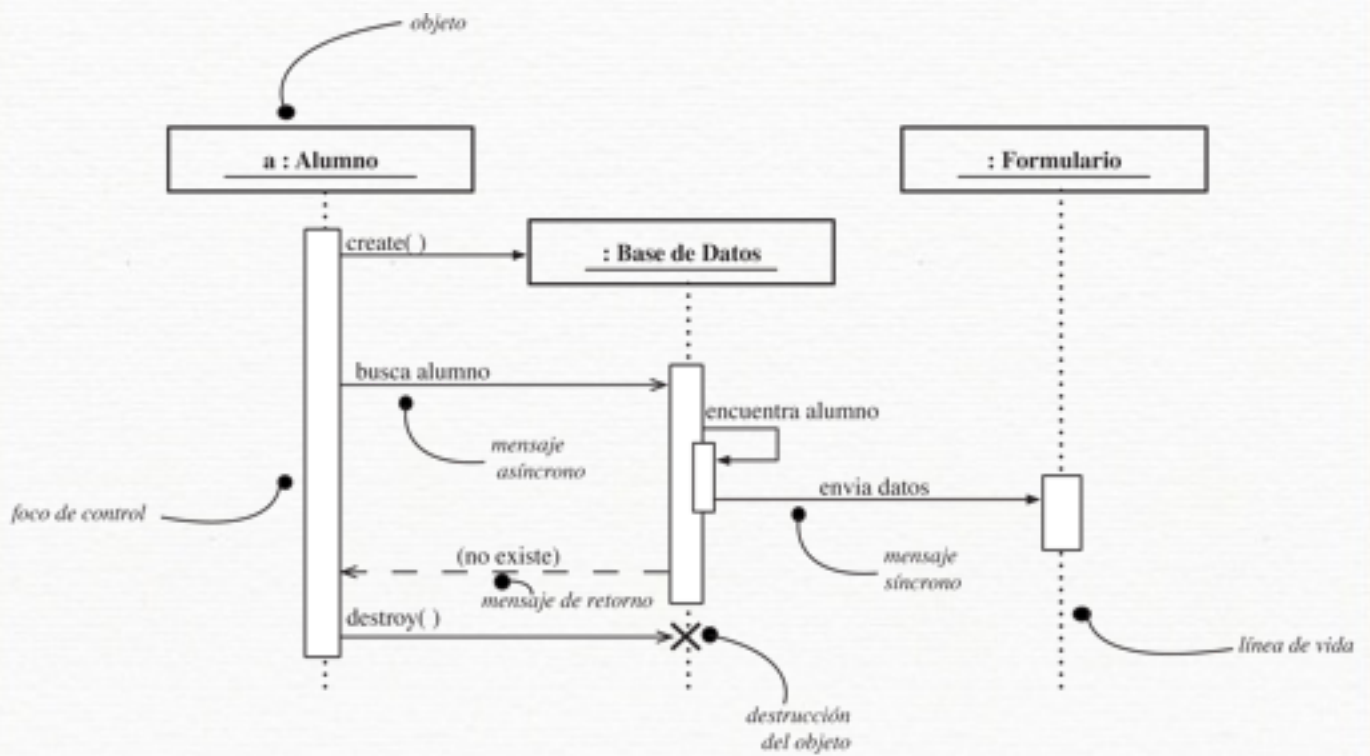
idObjeto : IdClase

- Objeto: es una entidad discreta con límites bien definidos y con una identidad.
- Mensaje: es la comunicación que los objetos interactúan entre ellos y son enviados y recibidos en un eje horizontal, con un orden de arriba hacia abajo en el tiempo de acuerdo a su ejecución.
- Enlace: es una saeta que dependiendo el tipo de mensaje es la forma de su punta y se clasifican en dos: Sincrónico, es cuando espera la respuesta antes de continuar con su curso en el tiempo. Asincrónico, es cuando no espera la respuesta antes de continuar la ejecución del diagrama.
- Línea de vida: es una línea vertical discontinua que sale del objeto y termina al finalizar la dimensión del tiempo del diagrama. Habrá tantas líneas de vida como objetos haya y todas tendrán el mismo tamaño.
- Foco de control: escenifica el tiempo que dura un objeto ejecutando una acción que puede consistir en varios mensajes.
- Destrucción del objeto: es una cruz en la línea de vida donde se destruirá el objeto, esto se expresa sólo si es necesario de acuerdo a la solución del problema.

EJEMPLO DIAGRAMA CASOS DE USO

PLANTEAMIENTO

Un alumno se crea dentro de la base de datos y se puede buscar dentro de la base de datos. En la base de datos una vez que se encuentra el alumno se envían los datos del mismo a un formulario. Cuando el alumno no existe en la base de datos se envía un mensaje al alumno y éste se destruye.



EJERCICIO PARA LA ACTIVIDAD 4

I. PLANTEAMIENTO

Se quiere hacer un sistema para controlar las llamadas a través de una central telefónica.

Los requerimientos son los siguientes:

El interlocutor “s” envía un mensaje a la central al descolgar el auricular. La central da el tono de llamada para que el interlocutor marque el número al que desea llamar, se enruta la llamada y crea una conversación hacia el interlocutor “r”, el cual descuelga el auricular para conversar y se conecta en la conversación con la central tanto “r” como “s”. Al final los interlocutores “r” y “s” pueden intercambiar información en la conversación después de conectarse. El tiempo de marcado debe ser menor que 30 segundos.

Los objetos que intervienen en el sistema son

s: Interlocutor, :Central, :Conversación, r:Interlocutor