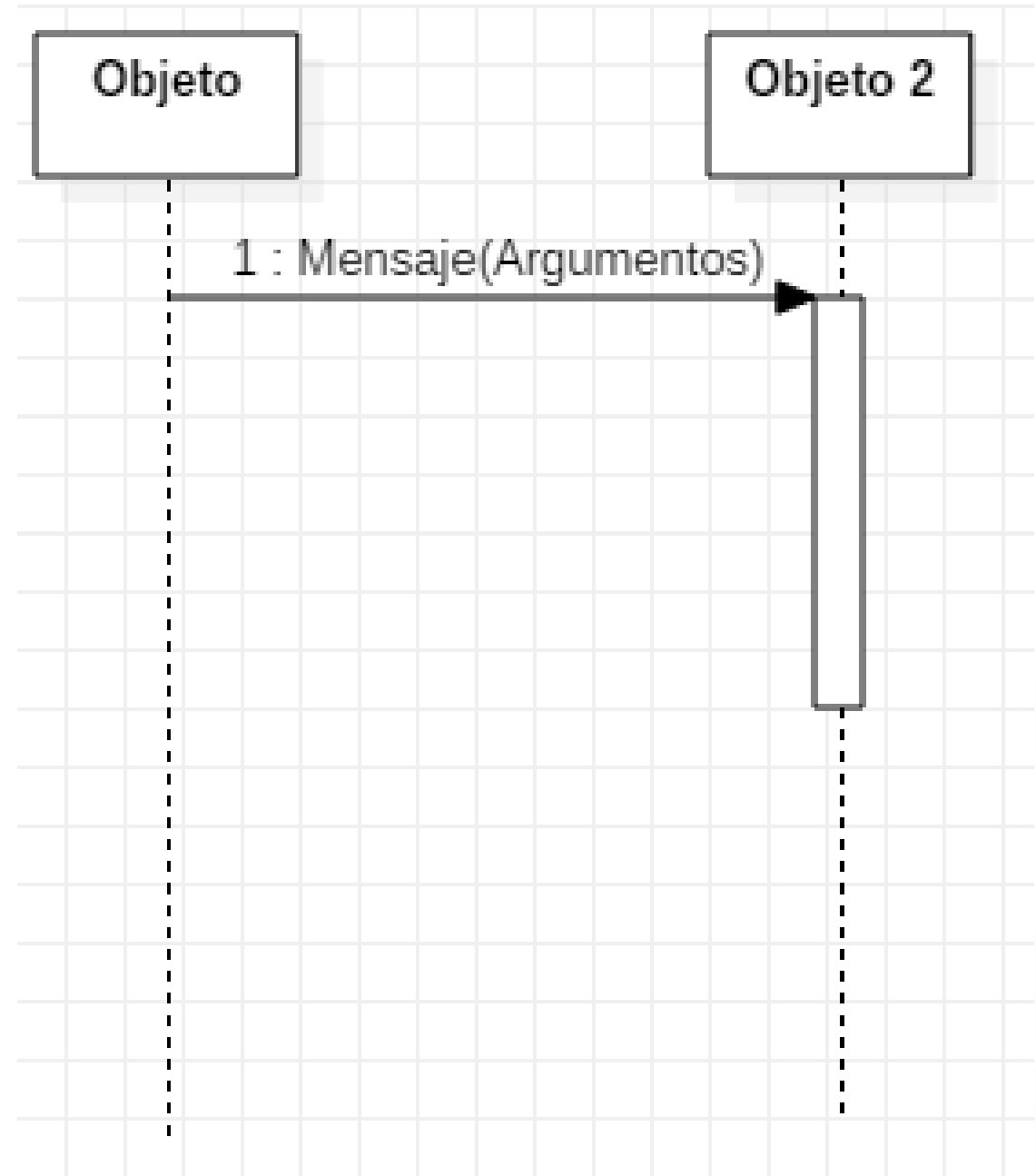


ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS – UML PUDS.

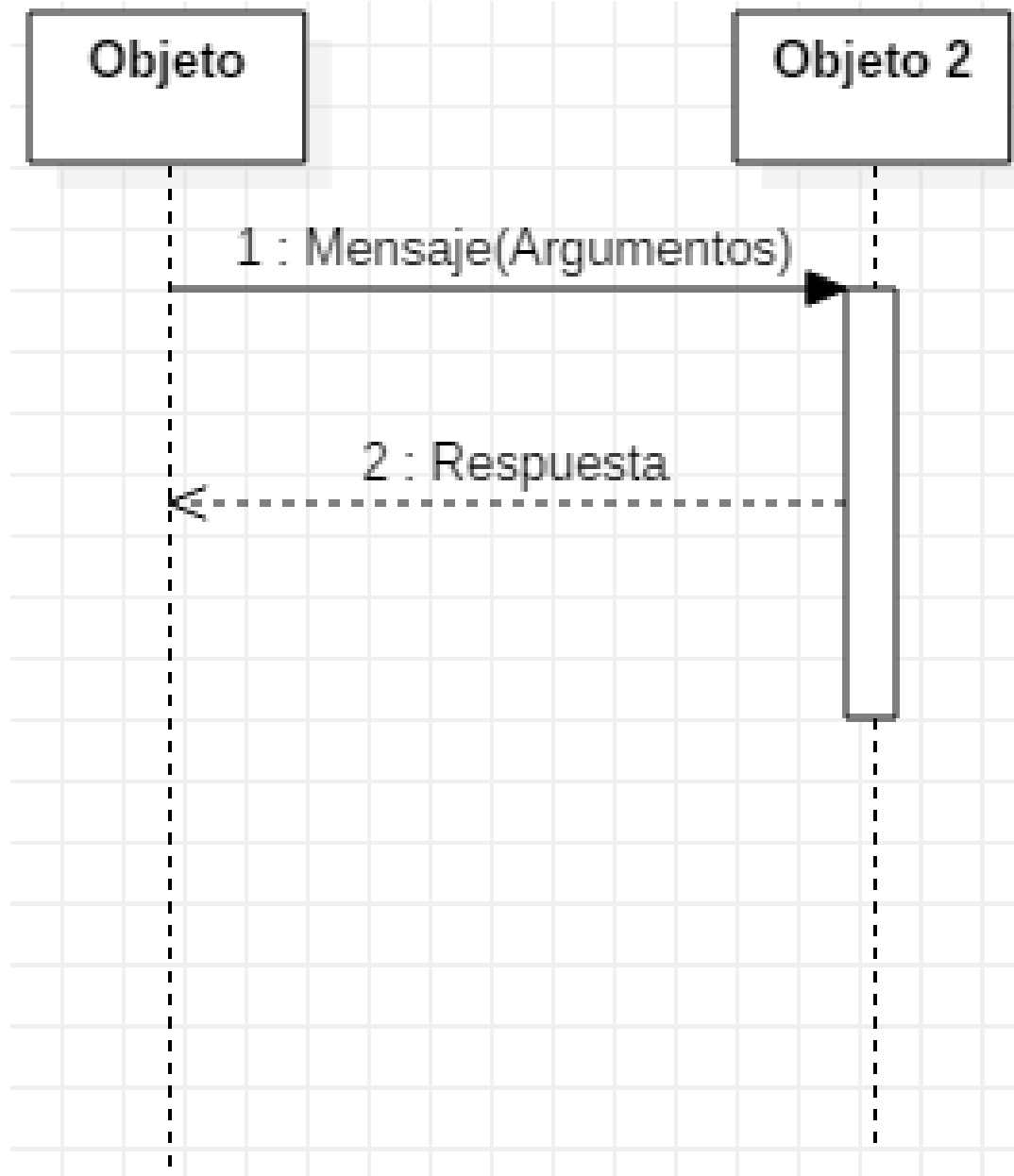
DIAGRAMA DE SECUENCIA – MENSAJES Y TIEMPOS DE EJECUCION.

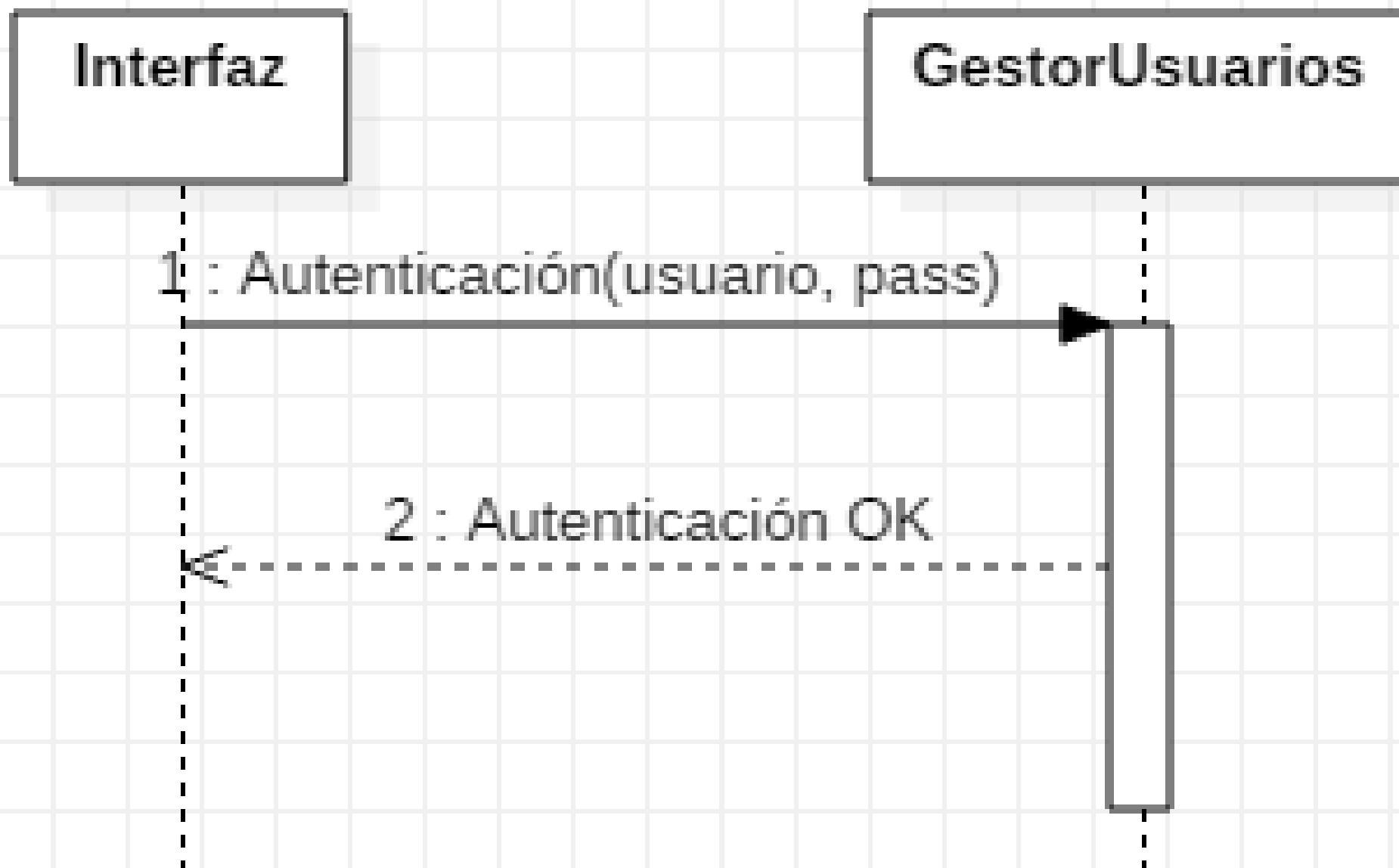
Mensaje

- Se utiliza un mensaje en el diagrama de secuencia para representar el paso de un mensaje entre dos objetos o entre un objeto y sí mismo.
- Se representa utilizando una flecha que incluye el nombre del mensaje y los argumentos que incluye y que va desde el objeto que envía el mensaje hasta el objeto que lo recibe.

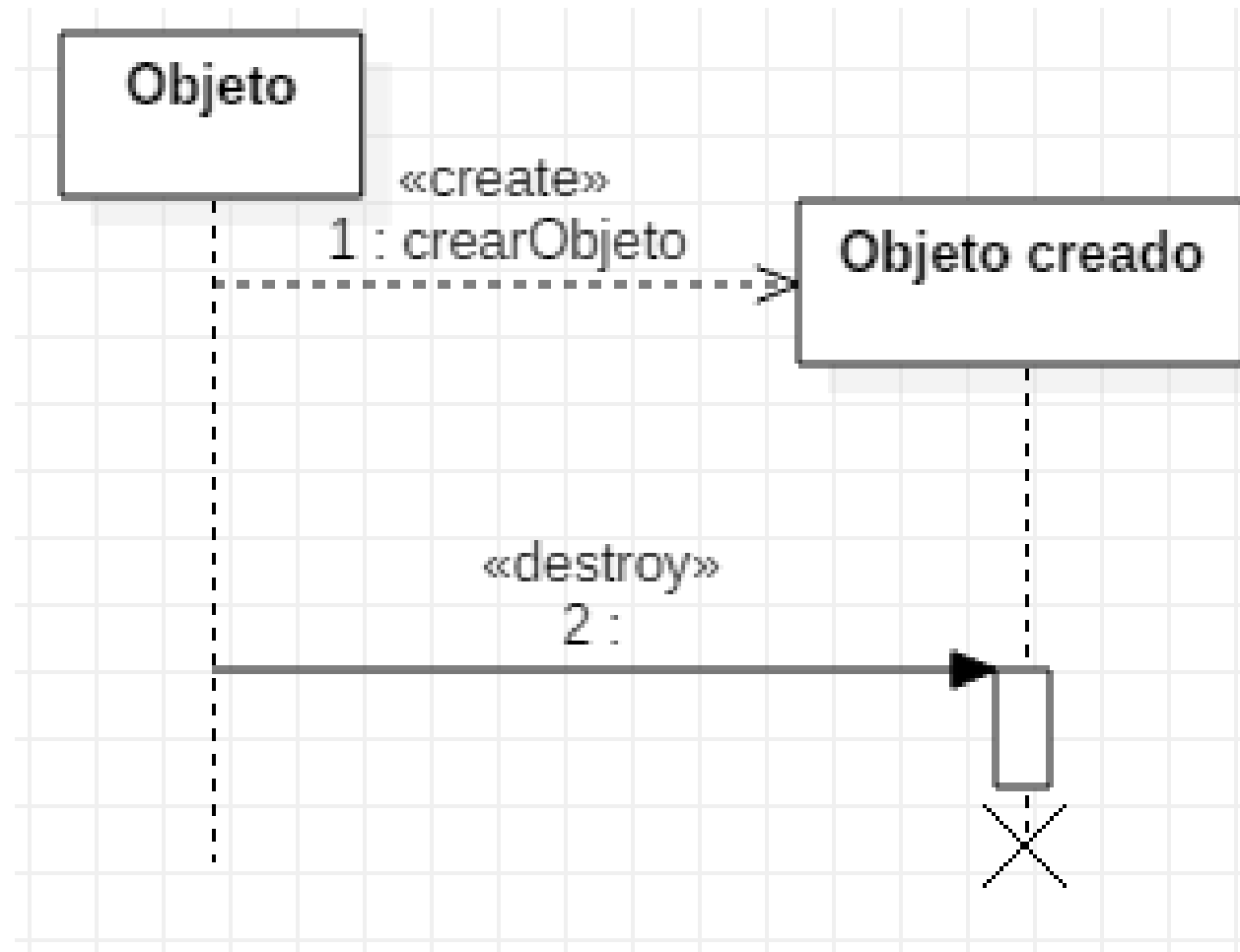


- A veces el objeto que recibe el mensaje envía una respuesta. Esta respuesta se representa con una flecha discontinua.

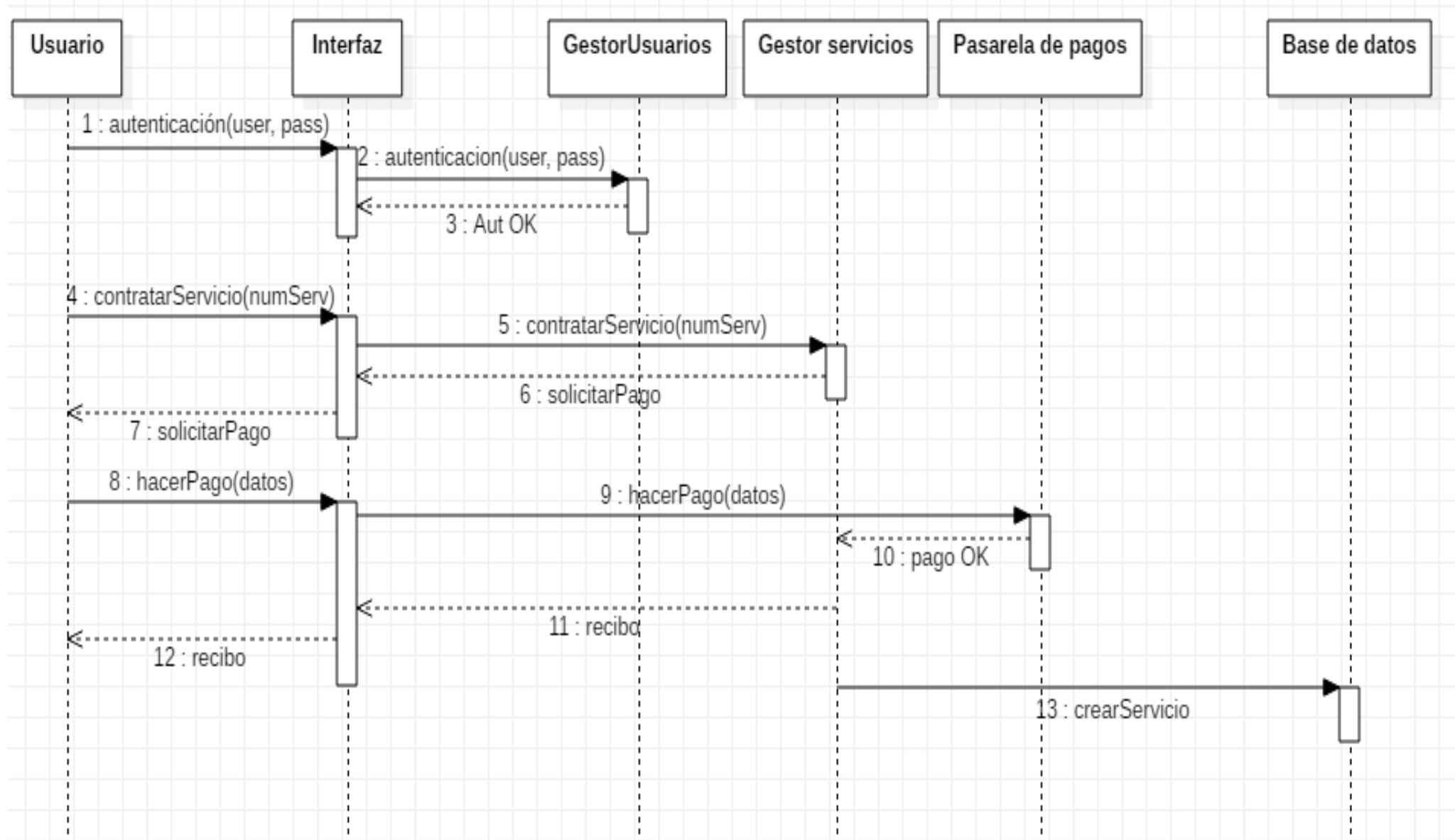


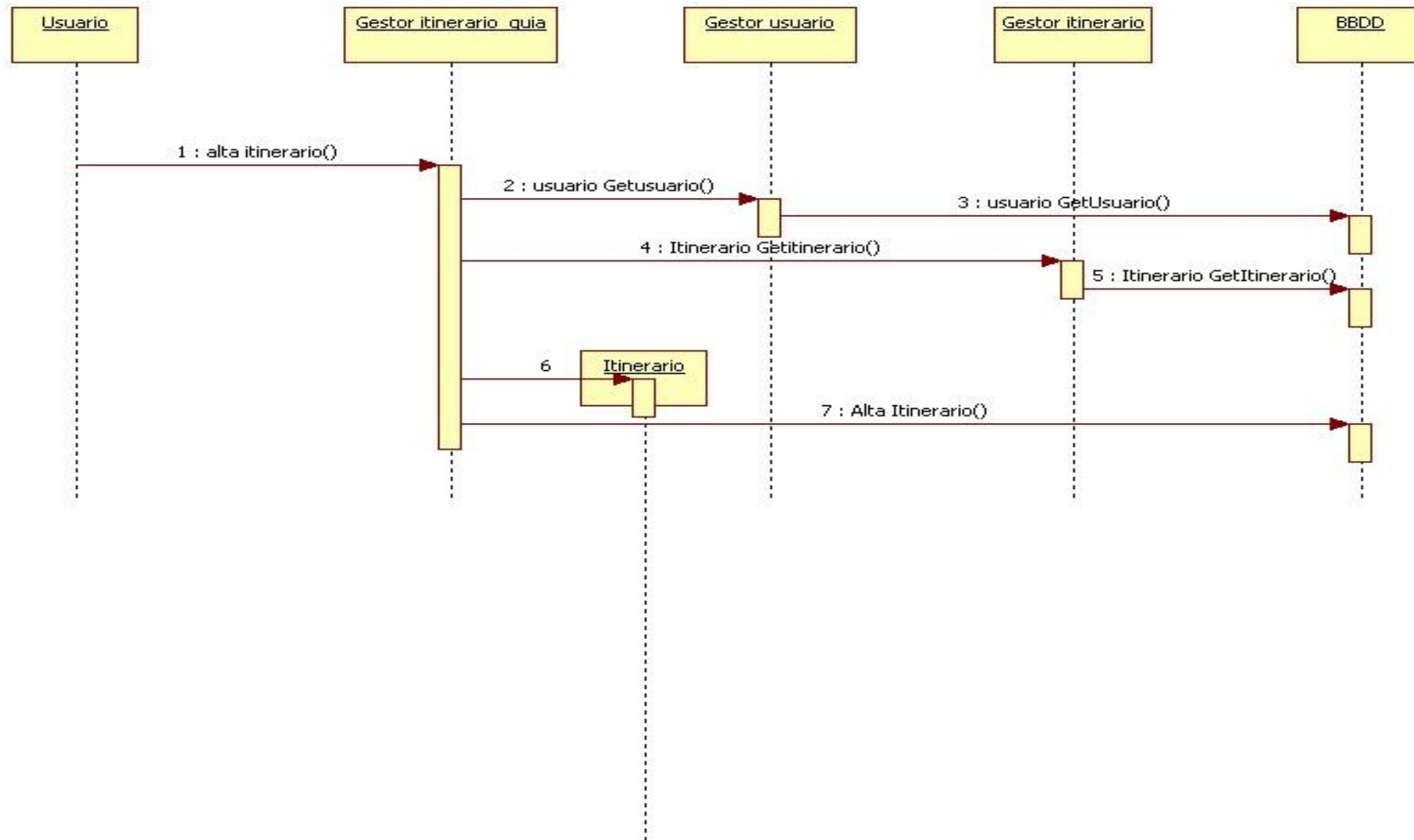


- Como hemos visto antes, un objeto puede ser creado a mitad de la interacción. Esta creación se hace a través de otro objeto mediante una llamada create. También existe la posibilidad de que un objeto destruya otro. Ambas acciones se representan de la siguiente manera:

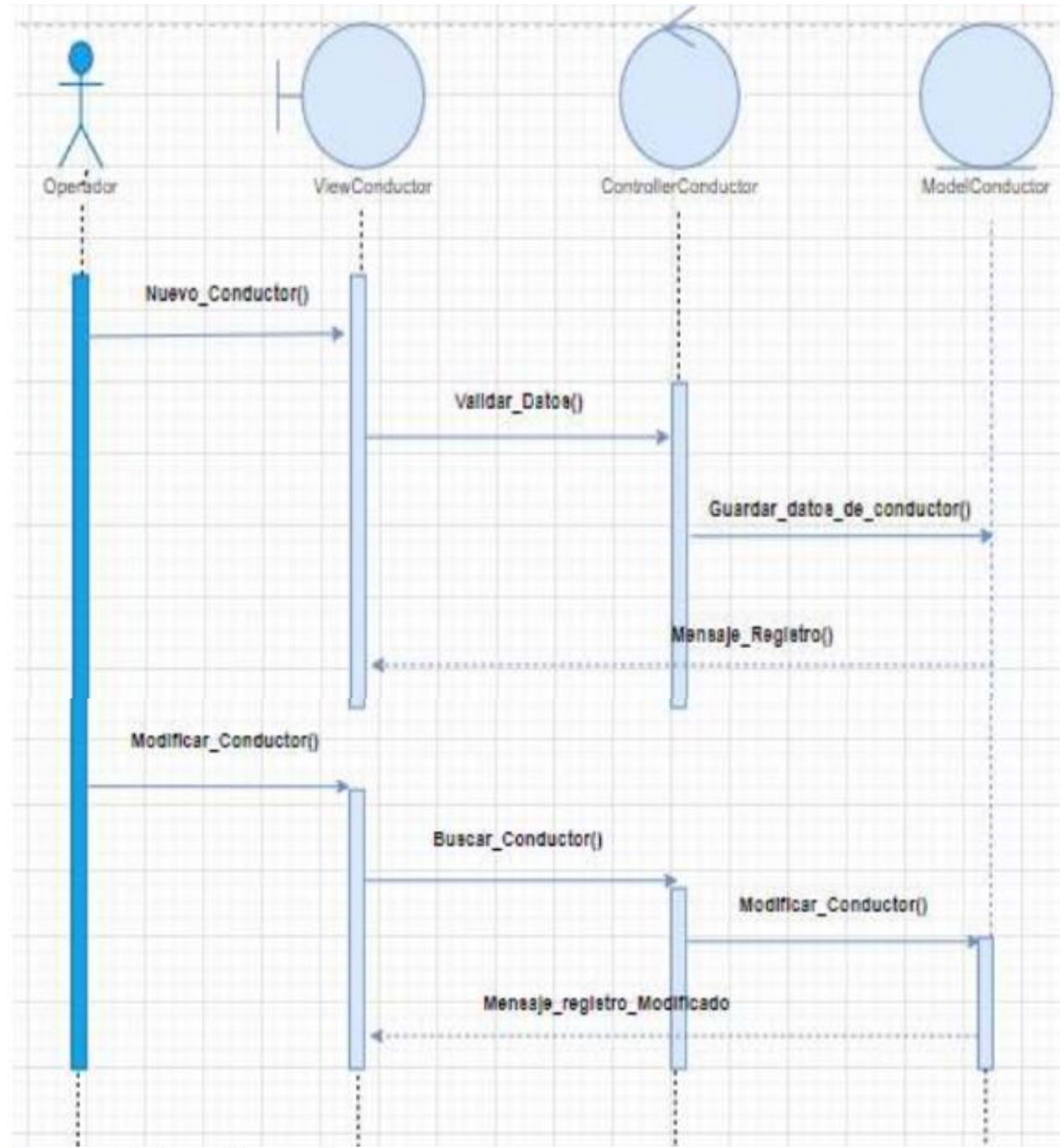


Ejemplo de diagrama de secuencia





CASO DE USO	GESTIONAR Conductores
ACTOR PRINCIPAL	Operador
DESCRIPCION	El autor ingresa los datos necesarios para registra un chofer
FLUJO NORMAL	
ACTOR	SISTEMA
1)El autor procede a ingresas al sistema	
	2)El sistema muestra el menú principal.
3.) El autor selecciona el menú de conductores	4)El sistema muestra los conductores en planilla
5)El autor selecciona añadir un	6)El sistema ingresa el menú de registro
nuevo conductor	
7)El autor rellena los datos requeridos	
8)El autor selecciona registra la data	9)El sistema valida al chofer
	10)El sistema vuelve al menú de conductores
FLUJO ALTERNO:	
9)el sistema muestra un error con rojo y no registra al chofer	



Fuente:

- <https://www.monografias.com/trabajos94/analisis-y-diseno-sistemas-informacion/analisis-y-diseno-sistemas-informacion>
- https://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portallG/home_109/recursos/octubre2014/administraciondeempresas/semestre7/11092015/analisisydisenosistinformacion.pdf