Todos los sistemas tienen una estructura estática y un comportamiento dinámico, y el UML proporciona diagramas para capturar y describir ambos aspectos. Los diagramas de clases se usan para documentar y expresar la estructura estática de un sistema, es decir, las clases y sus relaciones. Los diagramas de estado y los diagramas de interacción describen el comportamiento de un sistema, para demostrar cómo los objetos interactúan dinámicamente en diferentes momentos durante la ejecución del sistema. Los objetos dentro de un sistema se comunican unos con otros, enviándose mensajes. Un mensaje es justo una operación donde un objeto llama a otro objeto. Así pues la dinámica de un sistema se refiere a cómo los objetos dentro del sistema cambian de estado durante el ciclo de vida del mismo y también a cómo dichos objetos colaboran a través de la comunicación. En el primer caso se utilizan los diagramas de estado y los diagramas de actividad. En el segundo caso, la comunicación entre los objetos se representa mediante los diagramas de interacción, que a su vez agrupan a dos tipos de diagramas: secuencia y colaboración.

Diagramas de Interaccion, INgeneria de software, 2019, recuperado de

<http://www.vc.ehu.es/jiwotvim/IngenieriaSoftware/Teoria/BloqueII/UML-4.pdf>

**Objetivo general:**

Para todos los usuarion que interactuen con este OVI, Comprender e identificar la importancia que tienen los diagramas de secuencia en el modelado de interaccion de objetos en un sistema.

**Objetivo específico 1:**

Identificar las dimensiones de los diagramas de secuencia y su relacion al tiempo que describen.

**Objetivo específico 2:**

Comprender la aplicación que tienen los objetos en estos diagramas en coherencia con la linea de vida de cada uno, e identificar las figuras geometricas y simbolos que permiten la representacion a lo que se busca representar.