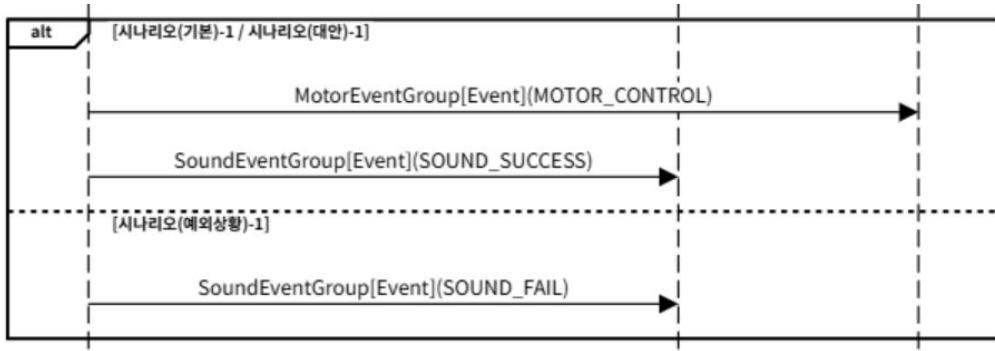


범례

<p>*닫힘 버튼_INTERRUPT</p>	인터럽트를 나타낸다. *를 이름 앞에 붙여 인터럽트임을 표시한다. 인터럽트를 일으키는 외부 장치 이름_INTERRUPT 형식으로 쓴다.
<p>TouchGFX[Screen1View]</p> <p>numberkey</p>	태스크를 나타낸다. []안에 있는 것은 태스크가 처리에 사용할 클래스를 나타낸다. ()안에 있는 것은 태스크가 처리에 사용할 함수를 나타낸다.
<p>숫자키를 누른다</p> <pre>sequenceDiagram participant Actor as 숫자키를 누른다 participant Task as numberkey Actor->>Task: activate Task Note over Task: 액터가 태스크로 보내는 메시지의 경우 액터의 행동을 나타낸다. deactivate Task</pre>	액터가 태스크로 보내는 메시지의 경우 액터의 행동을 나타낸다.
<p>NumberKeyMessageBuffer[MQ](char)</p> <pre>sequenceDiagram participant Task as numberkey participant Buffer as NumberKeyMessageBuffer[MQ](char) Task->>Buffer: activate Buffer Note over Buffer: 태스크가 태스크로 보내는 메시지의 경우 ipc에 사용할 핸들러[ipc 종류][보낼 값]을 나타낸다. deactivate Buffer</pre>	태스크가 태스크로 보내는 메시지의 경우 ipc에 사용할 핸들러[ipc 종류][보낼 값]을 나타낸다.

범례



조건문과 같이 점선을 기준으로 각 케이스를 구분한다.
[]안에는 케이스가 실행되는 조건을 적는다.
점선으로 구분되는 박스안에는 각 케이스 마다의 시퀀스가
나타난다