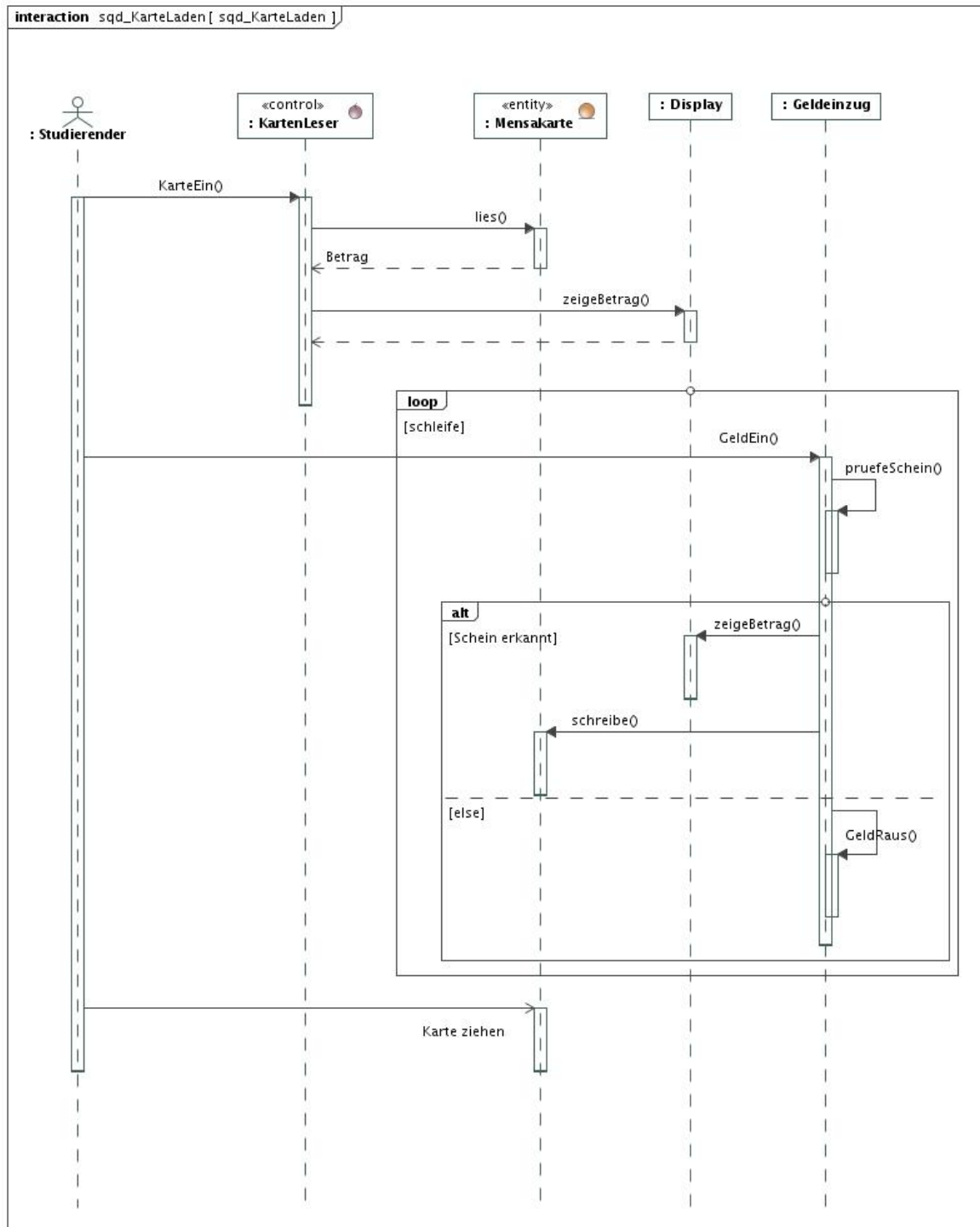


Beispiel

Sequenzdiagramm der Szene Karte laden

Dieses Sequenzdiagramm modelliert die Szene "Karte laden". Es bezieht sich auf den Use Case "KarteLaden" des Use Case Diagramms "Mensa".



Die Objektnamen wurden vernachlässigt.

Es wurden die beiden kombinierten Fragmente loop (Schleife) und alt (Alternative, Auswahl) benutzt.

Der Akteur "Studierender" greift auf das Objekt der Klasse "Kartenleser" zu, indem er die Nachricht "KarteEin()" sendet. Der "Kartenleser" liest die "Mensakarte" über den Aufruf "lies()" und erhält als Rückgabewert den "Betrag". Der "Kartenleser" sendet die Nachricht "zeigeBetrag" an das Display.

Über die Nachricht "GeldEin()" wird der "Geldeinzug" aktiviert. Er zieht den eingelegten Schein ein und ruft seine eigene Methode "pruefeSchein()" auf. Der Return gibt TRUE oder FALSE zurück. Ist die Bedingung "[Schein erkannt]" erfüllt, ruft der "Geldeinzug" die eigene Methode "GeldRaus()" auf und gibt den Schein zurück. Trifft die Bedingung "[Schein erkannt]" sendet er dem Display die Nachricht "zeigeBetrag()"; der Betrag wird auf dem Display angezeigt. Die Nachricht "" und danach auf die "MensaKarte" gespeichert. Da mehrere Scheine hintereinander "schreibe()" an "Mensakarte" speichert den neuen Betrag auf der Karte. Trifft die Bedingung "[Schein erkannt]" nicht zu gibt der "Geldeinzug" den Schein über seine eigene Methode "GeldRaus()" wieder zurück.

Durch das kombinierte Fragment "loop" wird angedeutet, dass mehrere Scheine eingelegt werden können. Das Fragment "alt" kennzeichnet die verschiedenen Verhaltensweisen bei erkanntem und nicht erkanntem Geldschein.