

ANÁLISE DE SISTEMAS

Diagrama de Sequência

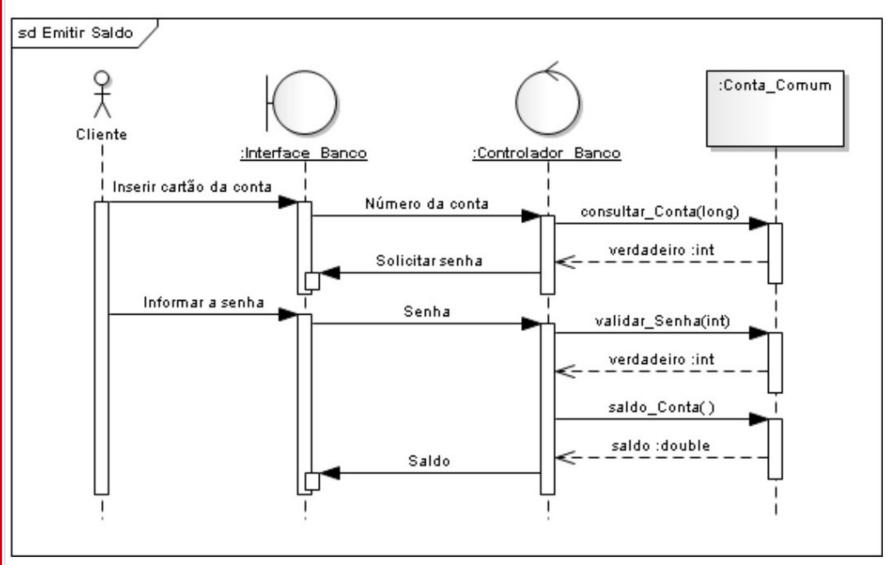
PROF. Igor Campos

Diagramas Principais



- Cinco diagramas UML representam a essência da maioria dos sistemas
 - Diagrama de Casos de Uso
 - Diagrama de Classes
 - Diagrama de Sequência
 - Diagrama de Atividades
 - Diagrama de Estados







O diagrama de casos de uso descreve quais os requisitos funcionais do sistema e quais são os atores que interagem com o sistema

Porém, o diagrama de casos de uso nada informa sobre qual deve ser o comportamento interno do sistema (o como...)



O diagrama de classes fornece uma visão estrutural e estática do sistema. A construção desse modelo resulta na especificação das classes e de suas associações

Porém, até agora não estudamos nenhum diagrama que possa dar uma visão sobre a forma como os objetos colaboram entre si ou qual a ordem de envio das mensagens de um objeto para outro



O diagrama de sequência é um diagrama que ajuda a documentar e a entender os aspectos dinâmicos do sistema de software

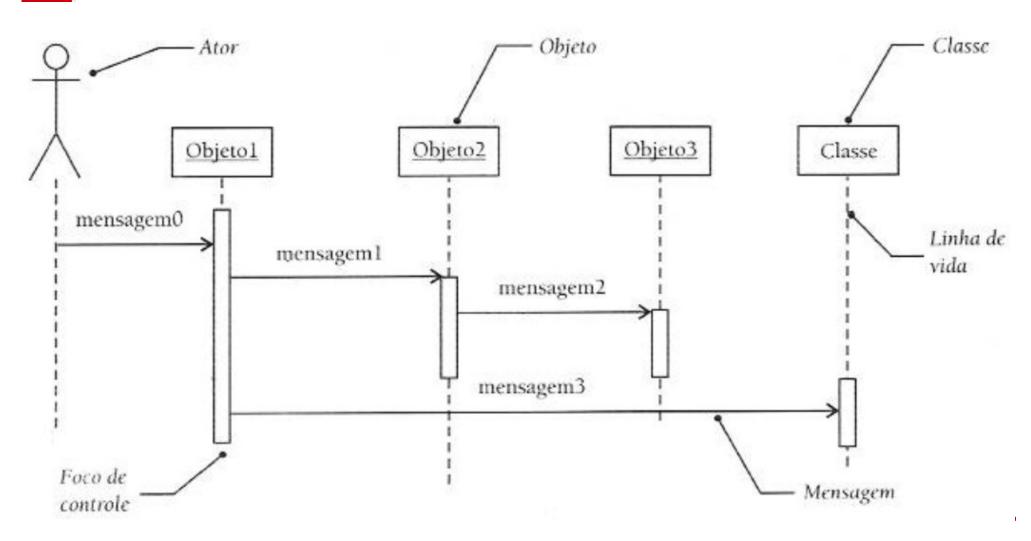
De forma mais específica, ele descreve a sequência das mensagens enviadas e recebidas pelos objetos que participam de um caso de uso



O diagrama de sequência é um diagrama que se preocupa com a ordem temporal em que as mensagens são trocadas entre os objetos envolvidos em um determinado processo



Alguns dos elementos gráficos do diagrama de sequência





- Preocupa-se com a ordem temporal em que as mensagens são trocadas
- Pode ser usado para detalhar um Caso de Uso
- Identifica
 - O evento gerador da funcionalidade modelada (ator responsável pelo evento)
 - Os objetos envolvidos na ação

O que representam?



- Mostram a sequência em que os eventos ocorrem em um determinado processo
 - Quais condições devem ser satisfeitas
 - Quais métodos devem ser disparados
 - Em que ordem os métodos são disparados
- Diagrama de Sequência não representa atributos

Atores



 Exatamente os mesmos descritos no Diagrama de Casos de Uso

- Entidade externas que
 - Interagem com o sistema
 - Solicitam serviços



Objetos



- Indicam instâncias de uma classe envolvidas no processo
 - As classes são mostradas em Diagramas de Classes

Representados por retângulos

minhaConta: Conta

- Nome do objeto (inicial minúsculo)
- Nome da classe (inicial maiúscula)
- Separação por dois pontos (:)

Linha de Vida



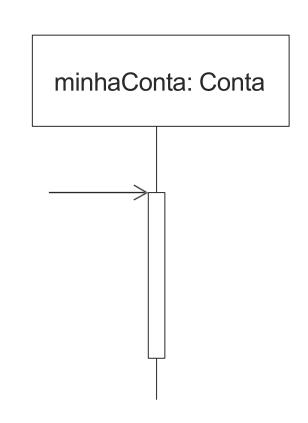
- Linha vertical tracejada abaixo do objeto
 - Partem do retângulo que representa o objeto

 Representa o tempo em que um objeto existe durante o processo minhaConta: Conta

Ativação do Objeto



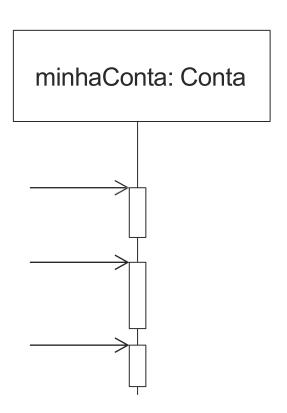
- O objeto é ativado quando este recebe um estímulo
 - Exemplo: recebimento de uma mensagem
- Um retângulo magro indica o período em que o objeto está participando ativamente do processo



Ativação do Objeto



 Podem haver vários períodos em que o objeto se encontra ativo.

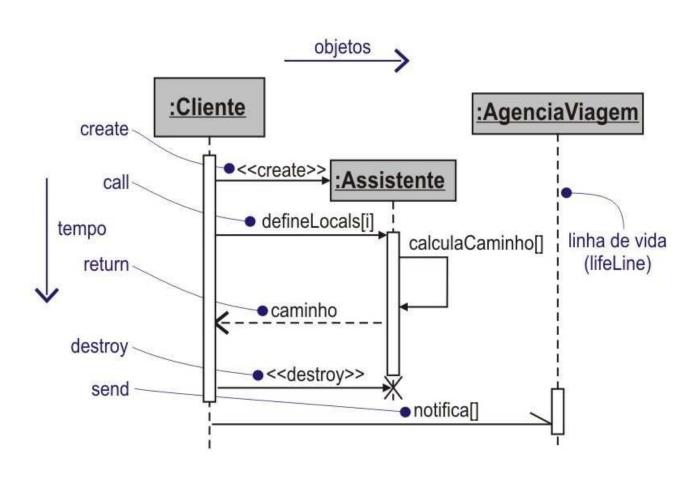




- Um diagrama de sequência é representado através de duas dimensões:
 - a dimensão horizontal, que representa o conjunto de objetos intervenientes; e
 - a dimensão vertical que representa o tempo.
- A apresentação destas dimensões pode ser invertida, se for conveniente. Não existe qualquer significado na ordenação horizontal dos objetos intervenientes, ou seja, na sua disposição relativa.

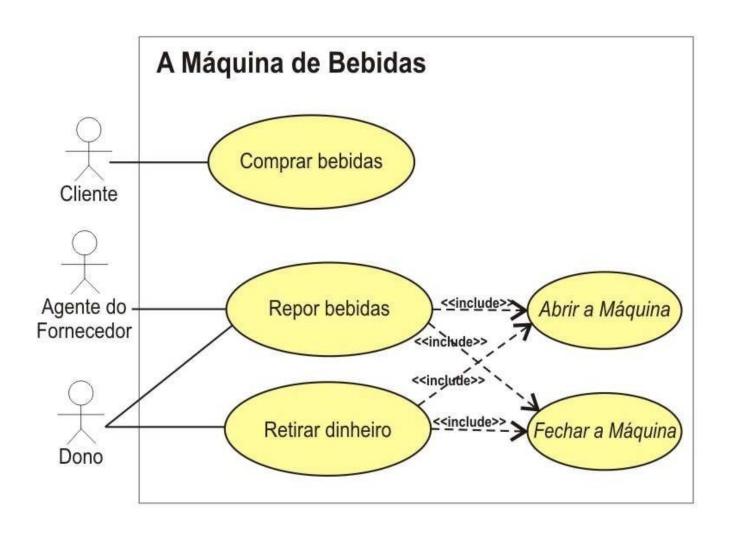
Exemplo de um diagrama de sequência





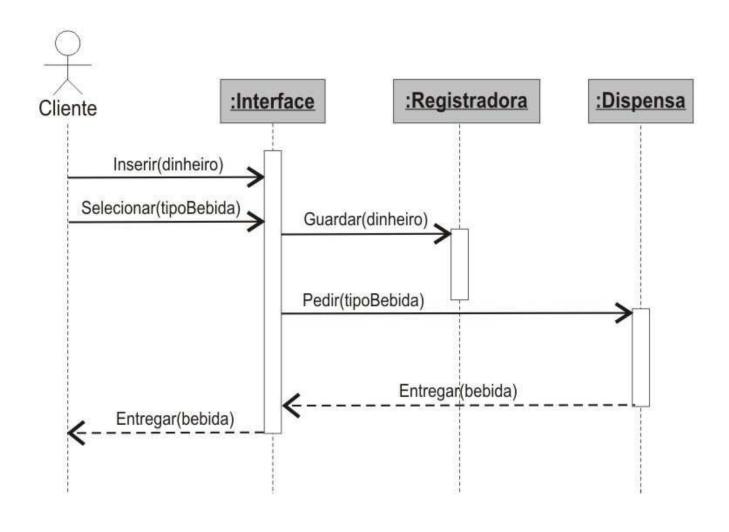
Outro Exemplo – Partindo do diagrama de Casos de Uso





Outro Exemplo – Partindo do diagrama de Casos de Uso



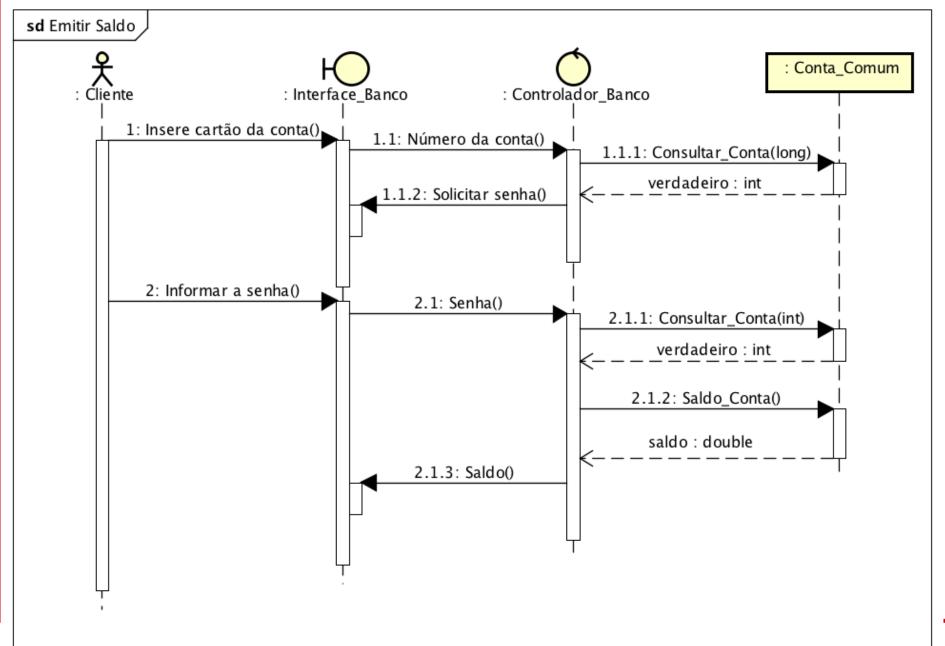




Atividade

Desenhe utilizando o StarUML o seguinte diagrama:





Dúvidas?



