Diagrama de secuencia

Es un diagrama de diseño porque modela las interacciones entre distintos objetos en nuestro sistema. Vamos a diseñar un **caso de uso**.

Estereotipos de clases o tipos de clases

Boundary o interfaz

A black circle on a white surface

AI-generated content may be incorrect.

Modelan relación entre el sistema y sus actores. Es la vista

Entidades o entity: son las clases tradicionales. Son cosas a las cuales les queremos persistir información

A black circle on a green and white background

AI-generated content may be incorrect.

Control: Las clases que orquestan a los casos de uso. Se encargan de que el caso de uso se hagan correctamente. Para respetar el modelo de negocio coordina a las boundaries y a las entities.

El diagrama de secuencia

* Muestra un conjunto de objetos, relaciones y mensajes
* Destaca el orden temporal de los mensajes
* Muestra la ejecución de un CU cuando pasa el tiempo
* Elementos
  + Clases/estereotipos
  + Mensajes
  + Loop
  + Línea de vida de un objeto

Diagrama de colaboración:

υ Alternativa al Diagrama de Secuencia

υ Se destaca el vínculo entre clases (y no el orden temporal)

υ Elementos:

υ Clases

υ Mensajes (Relaciones entre clases)