UML 建模之时序图(Sequence Diagram)

一、时序图简介(Brief introduction)

时序图(Sequence Diagram)是显示对象之间交互的图,这些对象是按时间顺序排列的。顺序图中显示的是参与交互的对象及其对象之间消息交互的顺序。时序图中包括的建模元素主要有:对象(Actor)、生命线(Lifeline)、控制焦点(Focus of control)、消息(Message)等等。

二、时序图元素 (Sequence Diagram Elements)

角色 (Actor)

系统角色,可以是人、及其甚至其他的系统或者子系统。

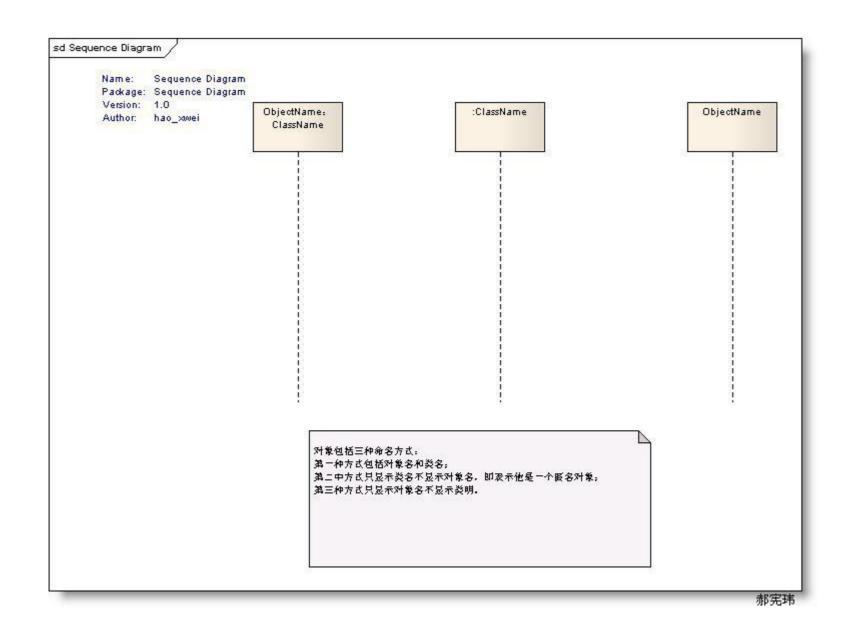
对象 (Object)

对象包括三种命名方式:

第一种方式包括对象名和类名;

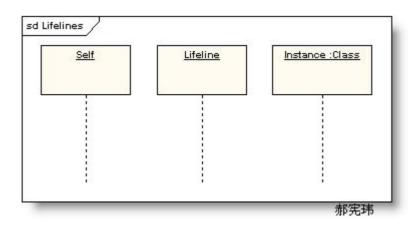
第二中方式只显示类名不显示对象名,即表示他是一个匿名对象;

第三种方式只显示对象名不显示类明。



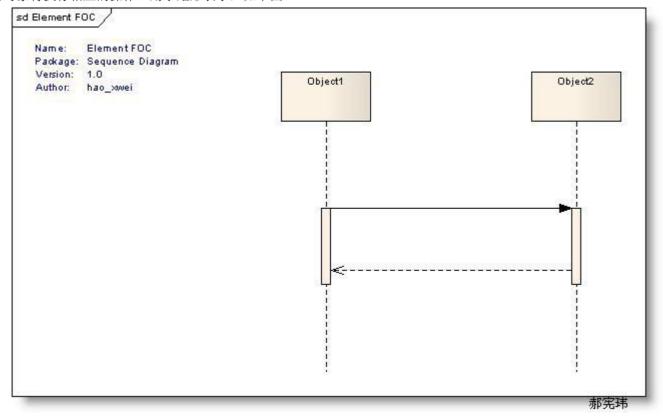
生命线 (Lifeline)

生命线在顺序图中表示为从对象图标向下延伸的一条虚线,表示对象存在的时间,如下图

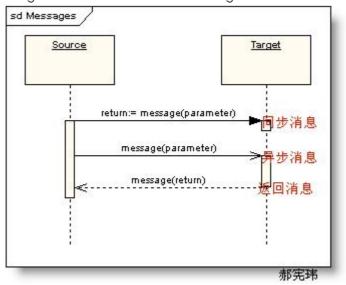


控制焦点(Focus of Control)

控制焦点是顺序图中表示时间段的符号,在这个时间段内对象将执行相应的操作。用小矩形表示,如下图。



消息一般分为同步消息(Synchronous Message),异步消息(Asynchronous Message)和返回消息(Return Message).如下图所示:



同步消息=调用消息(Synchronous Message)

消息的发送者把控制传递给消息的接收者,然后停止活动,等待消息的接收者放弃或者返回控制。用来表示同步的意义。

异步消息 (Asynchronous Message)

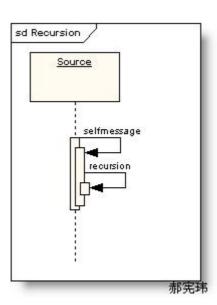
消息发送者通过消息把信号传递给消息的接收者,然后继续自己的活动,不等待接受者返回消息或者控制。异步消息的接收者和发送者是并发工作的。

返回消息(Return Message)

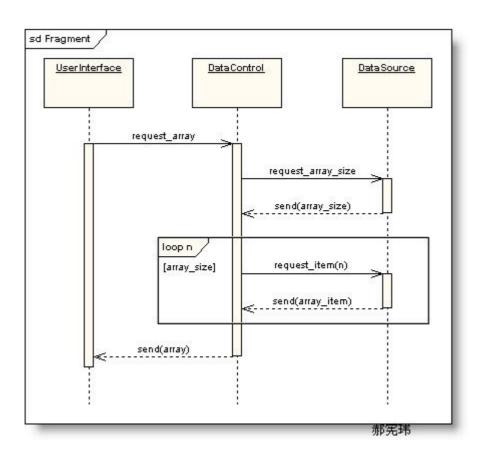
返回消息表示从过程调用返回

自关联消息(Self-Message)

表示方法的自身调用以及一个对象内的一个方法调用另外一个方法。



Combined Fragments



- Ø Option fragment (denoted "opt") 与 Switch 对应
- Ø Parallel fragment (denoted "par") 表示同时发生
- Ø Loop fragment(denoted "loop") 与 for 或者 Foreach 对应

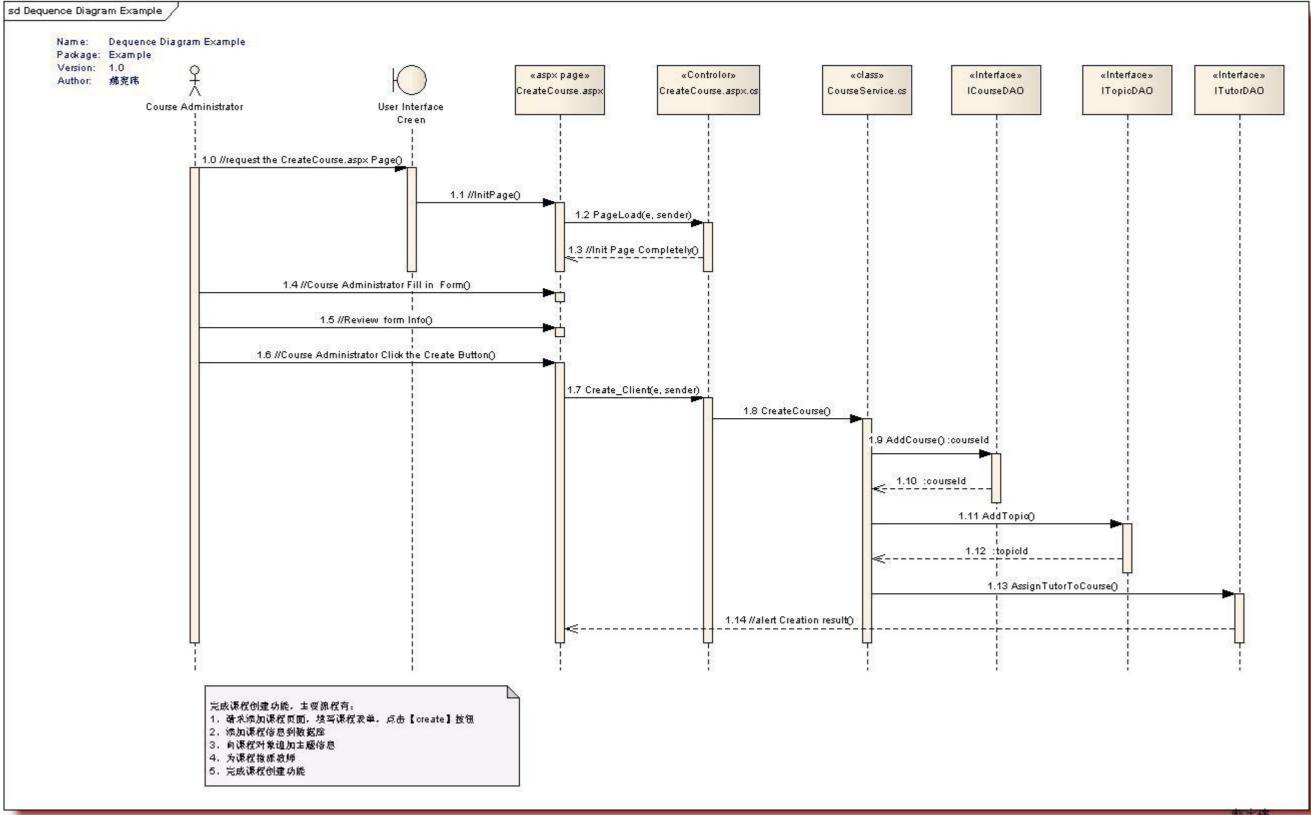
三、时序图实例分析(Sequece Diagram Example Analysis)

时序图场景

完成课程创建功能,主要流程有:

- 1、请求添加课程页面,填写课程表单,点击【create】按钮
- 2、添加课程信息到数据库
- 3、向课程对象追加主题信息
- 4、为课程指派教师
- 5、完成课程创建功能

时序图实例



时序图实例分析

- 1、序号 1.0-1.3 完成页面的初始化
- 2、序号 1.4-1.5 课程管理员填充课程表单
- 3、序号 1.6-1.7 课程管理员点击【Create】按钮,并响应点击事件
- 4、序号 1.8 Service 层创建课程
- 5、序号 1.9-1.10 添加课程到数据库,并返回课程编号 Courseld
- 6、序号 1.11-1.12 添加课程主题到数据库,并返回主题编号 topicId
- 7、序号 1.13 给课程指派教师
- 8、序号 1.14 向界面抛创建课程成功与否的消息

四、总结(Summary)

时序图(Sequence Diagram)是显示对象之间交互的图,这些对象是按时间顺序排列的。顺序图中显示的是参与交互的对象及其对象之间消息交互的顺序。时序图中包括的建模元素主要有:对象(Actor)、生命线(Lifeline)、控制焦点(Focus of control)、消息(Message)等等。最后,以课程创建功能演示一时序图实例。