



# Diagrama de Interação

Professor: Lisandro Rogério Modesto



# Diagrama de Interação

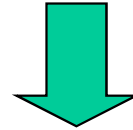
- Um diagrama de Interação mostra uma interação formada por um conjunto de objetos e seus relacionamentos, incluindo mensagens que poderão ser trocadas entre eles.
- São utilizados para fazer a modelagem dos aspectos dinâmicos do sistema.
- Podem aparecer sozinhos para visualizar, especificar, construir e documentar a dinâmica de uma determinada sociedade de objetos ou podem ser utilizados para fazer a modelagem de um determinado fluxo de controle de um CASO DE USO.

Professor: Lisandro Rogério Modesto

2



# Diagrama de Sequência



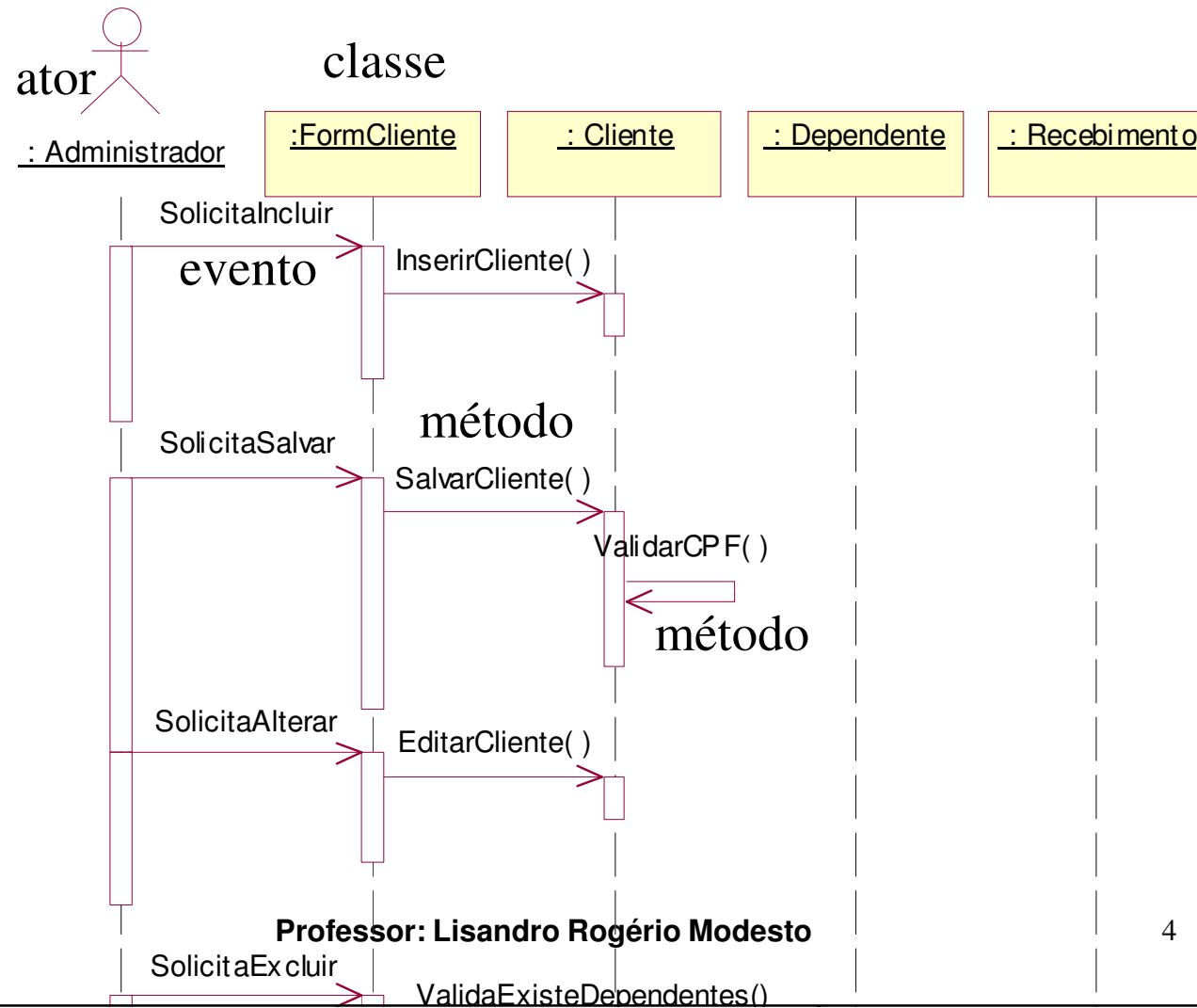
**Representa um cenário de acontecimento, descrevendo a comunicação entre os OBJETOS.**



**Construir o Diagrama de Sequência para os Casos de Usos, identificando os ATORES e os OBJETOS envolvidos.**



# Exemplo





## Diagrama de Sequência - Sincronização

Message Specification for SalvarFornecedor

General Detail

Synchronization

- ☐ Simple
- ☒ Synchronous
- ☐ Balking
- ☐ Timeout
- ☐ Procedure Call
- ☐ Asynchronous
- ☐ Return

Frequency

- ☒ Aperiodic
- ☐ Periodic

OK Cancel Apply Browse Help



# Diagrama de Sequência

## Fluxo de Mensagens

- **A) Ponta de flecha sólida preenchida (SINCRONA)**
  - Também chamada de fluxo aninhado de controle onde a sequência aninhada é completada antes da retomada da sequência acionadora;
  - O remetente esperará indefinidamente pelo destinatário aceitar a mensagem antes de continuar seu processamento.





# Diagrama de Sequência

## Fluxo de Mensagens

- **B) Ponta de flecha fina (SIMPLES)**
  - Mostra como um controle é passado de um objeto para outro sem descrever qualquer detalhe sobre a comunicação.





# Diagrama de Sequência

## Fluxo de Mensagens

- **C) Meia ponta de flecha fina (ASSINCRONA)**
  - Mostra o envio de uma mensagem com semântica de nenhuma espera;
  - O remetente envia a mensagem e continua imediatamente seu processamento sem esperar pelo destinatário reconhecer sua prontidão em receber a mensagem.



Professor: Lisandro Rogério Modesto





# Diagrama de Sequência

## Fluxo de Mensagens

- D) Mensagem de Intervalo (TIMEOUT)
  - Indica que o remetente esperará pelo destinatário estar pronto para a mensagem até um período fixo de tempo antes de abortar o processo de transmissão de mensagens e continuar com seu processamento.





# Diagrama de Sequência

## Fluxo de Mensagens

- **E) Mensagem emperrada (BALKING)**
  - Significa que se o destinatário da mensagem não estiver imediatamente pronto para aceitar a mensagem, o remetente aborta a mensagem e continua o processamento.





## Diagrama de Colaboração

- A ênfase deste diagrama está na organização estrutural dos objetos que enviam e recebem mensagens;
- Os objetos da colaboração são vértices de um grafo, os vínculos são os arcos e contém as mensagens que os objetos enviam e recebem.

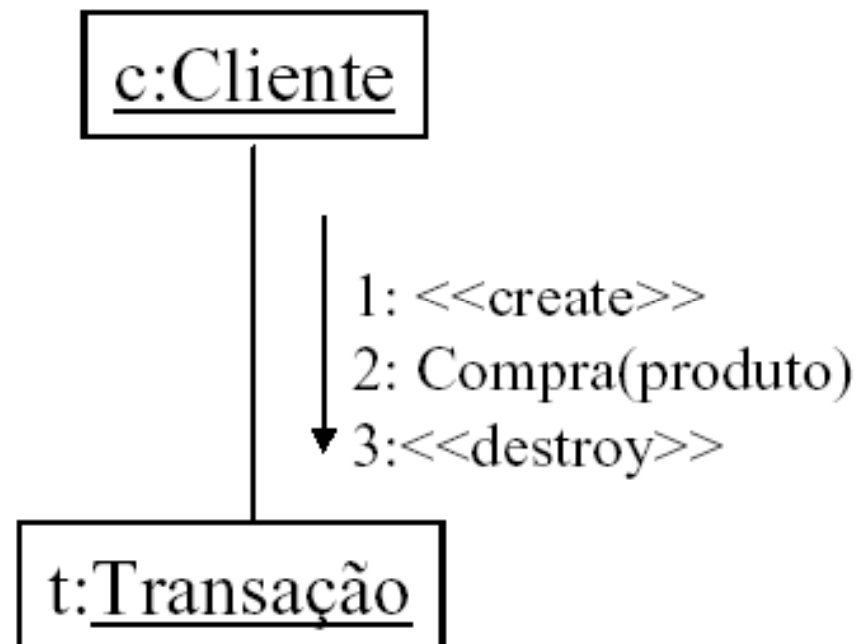


# Diagrama de Colaboração

- **Diferenças para o diagrama de sequência:**
  - **Existe o caminho**
  - **Existe o número de sequência (para indicar a ordem temporal de uma mensagem)**



## Diagrama de Colaboração

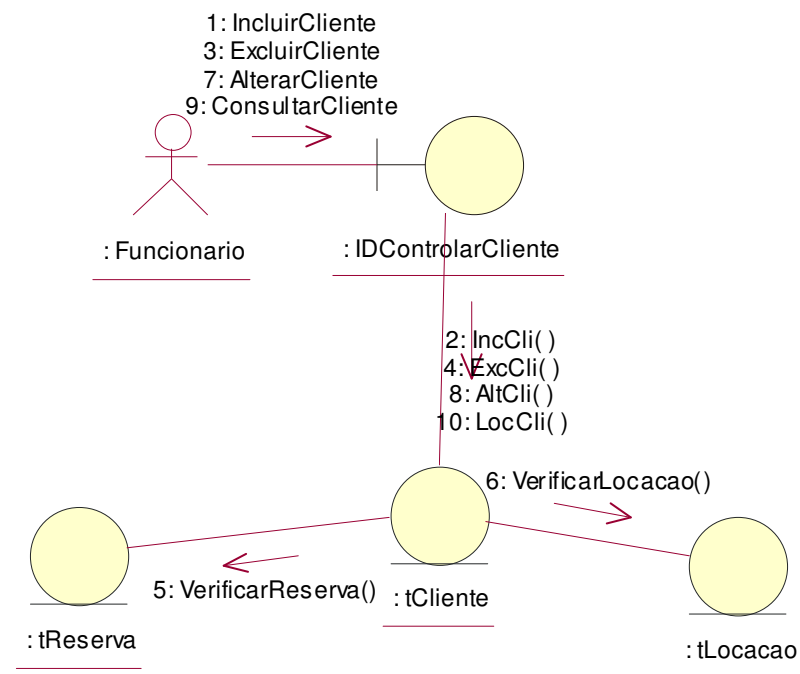


Professor: Lisandro Rogério Modesto

13



# Diagrama de Colaboração



Professor: Lisandro Rogério Modesto

14