

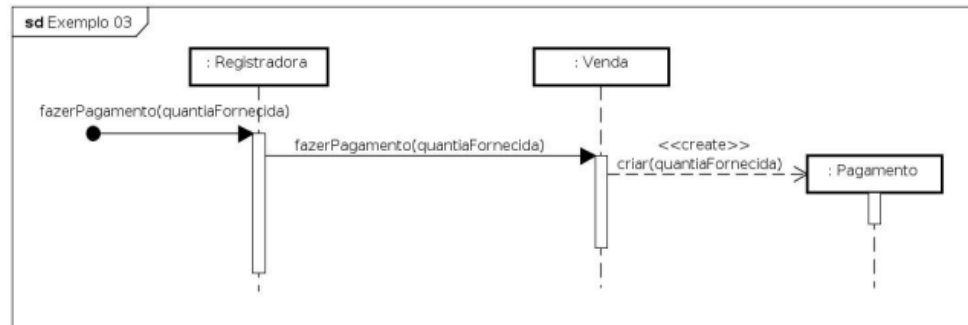
Design de Software

Diagramas de Interação Notação Básica

- Os diagramas de Interação na UML mostram a troca de mensagens entre os objetos do sistema para um determinado cenário, caso de uso ou operação.

- Diagrama de Sequência

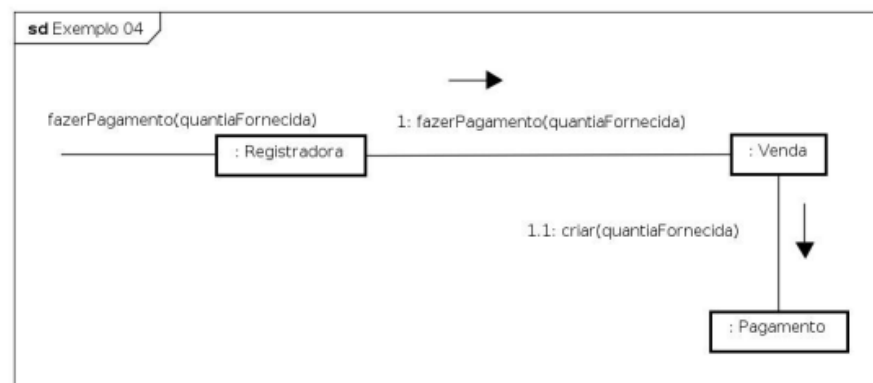
- Exemplo



- Mostra a sequência ou ordem temporal das mensagens
 - Amplo conjunto de opções detalhadas
 - Deve ser estendido para a direita quando são acrescentados novos objetos

- Diagrama de Comunicação

- Exemplo



- Mostra mais explicitamente quais os objetos que estão colaborando
 - Difícil ver a sequência de mensagens e menos opções de notação

- Notações - Diagrama de Sequência

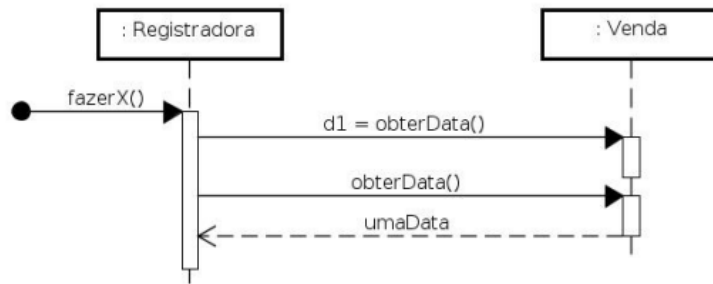
- Objetos

- Instância sem nome;
 - Instância s1 da classe Venda;
 - Uma instância da classe Venda selecionada da coleção de vendas
 - Uma coleção (ArrayList) de instâncias da classe Venda

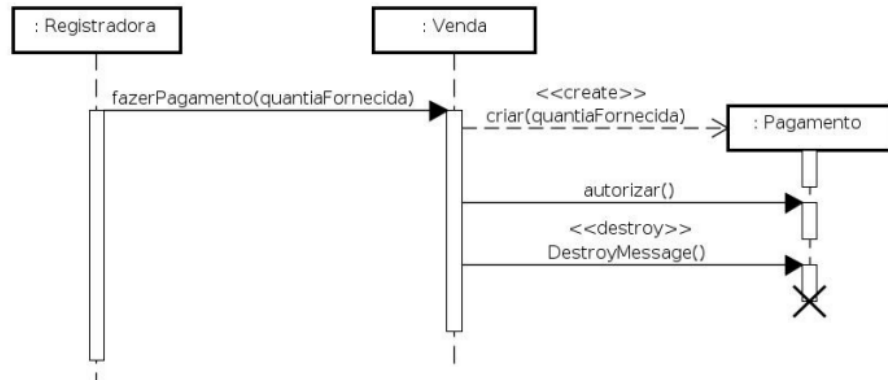


- Mensagens

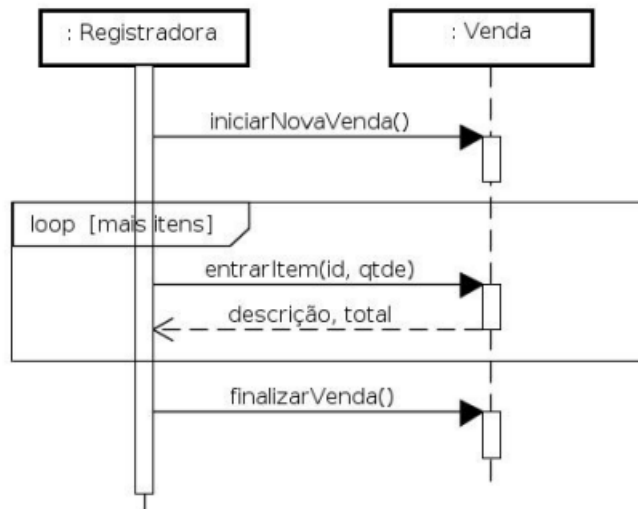
- `retorno := mensagem(parâmetro:tipoParâmetro):tipoRetorno`



○ Criação e Destruição de Instâncias



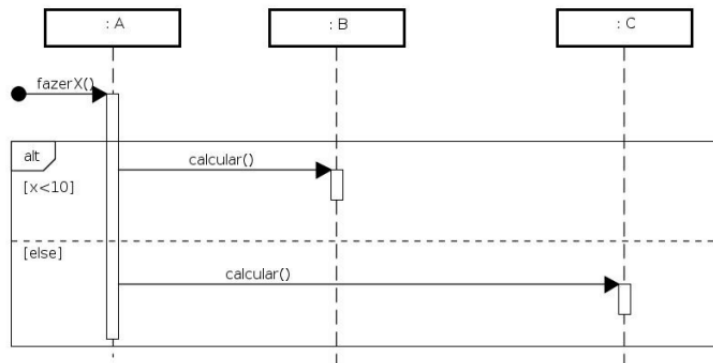
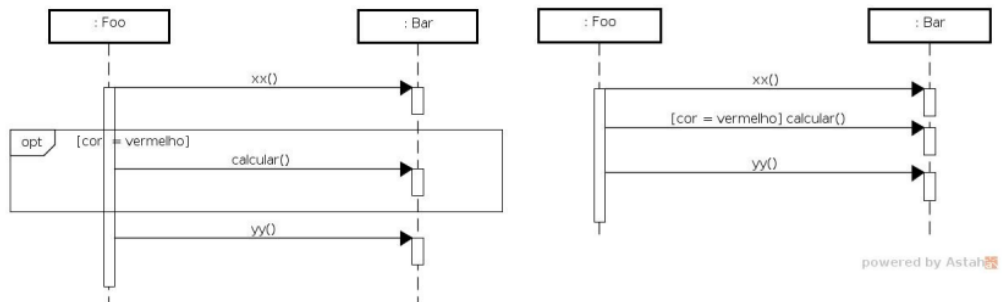
○ Molduras



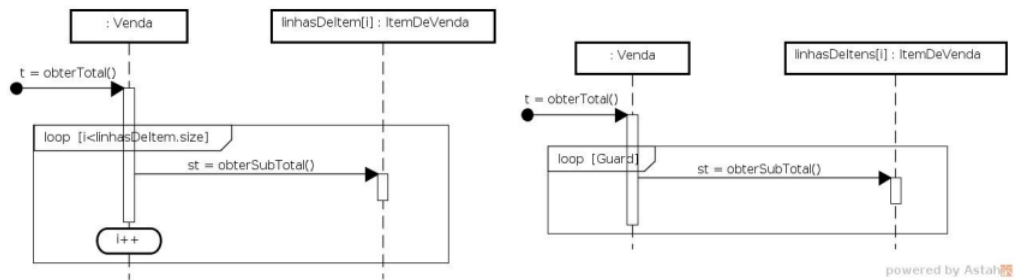
■ Tipos:

- alt – Alternativo com exclusão múltipla
- loop – Loop ou repetição
- opt – Fragmento Opcional
- par – Fragmentos paralelos
- região – Região Crítica

○ Mensagens Condicionais

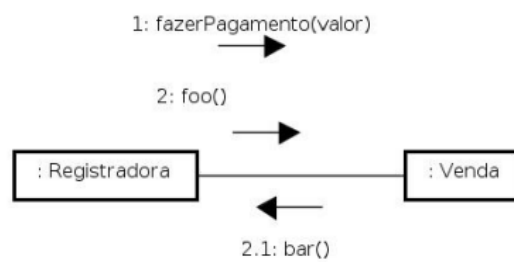


○ Iterações sobre coleções

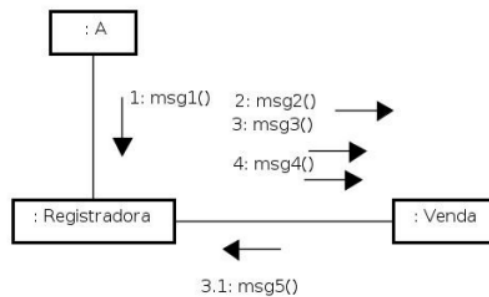


● Notações - Diagrama de Comunicação

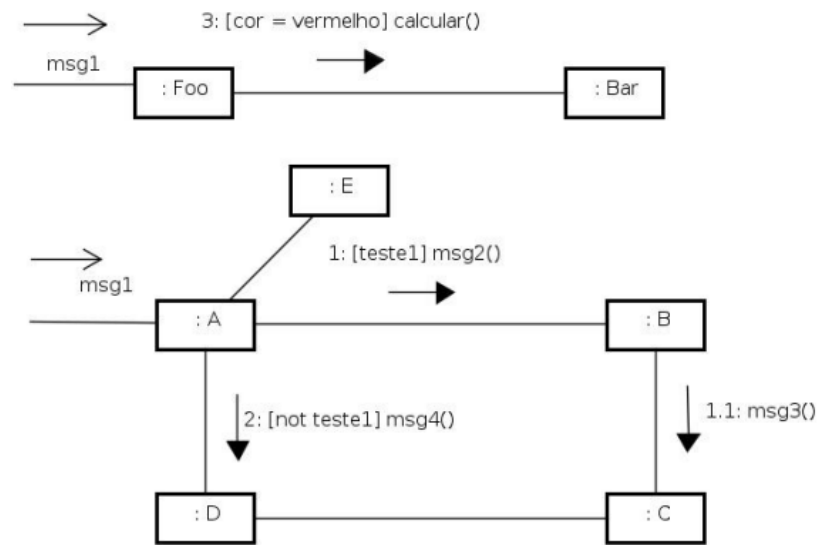
○ Objetos



○ Mensagens



- Mensagens Condicionais



- Iterações sobre uma coleção

