顺序图

**定义**：顺序图（序列图或时序图）是按时间顺序显示对象交互的图，它显示了参与交互的对象和所交换信息的先后顺序，用来表示用例中的行为，并将这些行为坚弥成信息交换。

**组成元素**：对象，生命线，激活和消息。

对像与生命线：都是类的实例，对象可以是系统的参与者或者任何有效的系统对象。对象与其在顺序图的生存周期表示为一条生命线，生命线代表了一次交互中的一个参与对象在一段时间内存在。

图例：

激活：又称为控制焦点，表示一个对象执行一个动作多精力的时间段，既可以直接执行，也可以通过安排下级过程来执行。

图例：

消息：消息是从一个对象（发送者）向另一个对象（接受者）的操作。消息是对象之间协同工作的载体。

图例：

**顺序图中的结构化控制：**

可选片段：关键字为opt，表示一种单条件分支。

条件片段：关键字为alt，表示一种多条件分支。

并行片段：关键字为par，表示片段内有两个或更多的并行字片段。

循环片段：关键字为loop，表示一个循环。

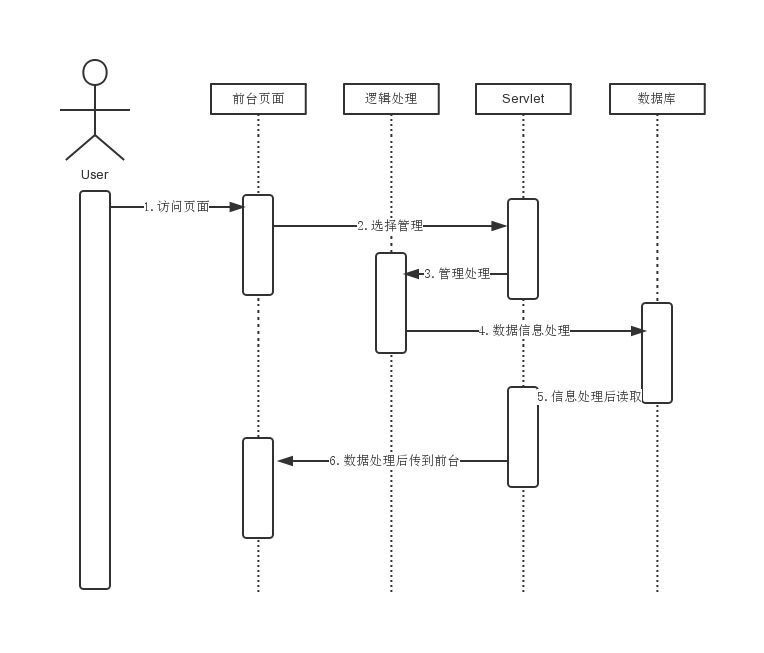
交互片段：关键字为ref，表示对一段交互的引用。

**图例：**

**建模技术：**对刻画整个系统的行为的控制流建模，包括用例，模式，框架，类的行为。

按时间顺序控制流建模：

1. 设置交互的语境。
2. 设置交互的场景。
3. 为对象设置生命线。
4. 按时间顺序排列消息。
5. 设置激活期。
6. 附加时间和空间约束。
7. 设置前置与后置条件。

**管理功能图：**

**说明：该图未使用staruml建立，采用流程图建立（还不熟悉staruml画图的基本操作）**