

# Diagramme de séquence UML

Le diagramme de séquence est un diagramme dynamique UML. Il permet de représenter les interactions entre objets au sein d'un cas d'utilisation. Il est un complément possible du descriptif textuel d'un cas d'utilisation.

## Représentation

Sont représentés :

- Le temps : sur l'axe vertical (lifeline : ligne de vie)
- Les instances de classe (horizontalement)
- Les échanges de messages (flèches entre objets)
- Les interactions (via les fragments combinés)

## Messages

### Synchrone

Bloque l'objet expéditeur du message jusqu'à réception par le destinataire

### Asynchrone

Message non bloquant n'empêchant pas les interactions suivantes

### Réflexif

Message dont l'objet est émetteur et récepteur

## Fragments combinés

### ALT : alternatives

Equivalut au **Si...Alors...Sinon...**

### OPT : options

Représente un fragment combiné optionnel, c'est-à-dire qui peut se produire.

Equivalut au **Selon...**

### BREAK : Interruption

Interrompt le flot normal des interactions.

## Negative

Désigne un ensemble d'interactions invalides

## Critical

Désigne une section critique, dans laquelle les interactions sont non-interruptibles

## LOOP

Désigne l'exécution en boucle d'un ensemble d'interactions

## PAR : Parallel

Désigne des interactions s'exécutant en parallèle

From:  
<http://slamwiki2.kobject.net/> - **SlamWiki 2.1**

Permanent link:  
<http://slamwiki2.kobject.net/analyse/sequencediagramm?rev=1381133519>

Last update: **2019/08/31 14:43**

