

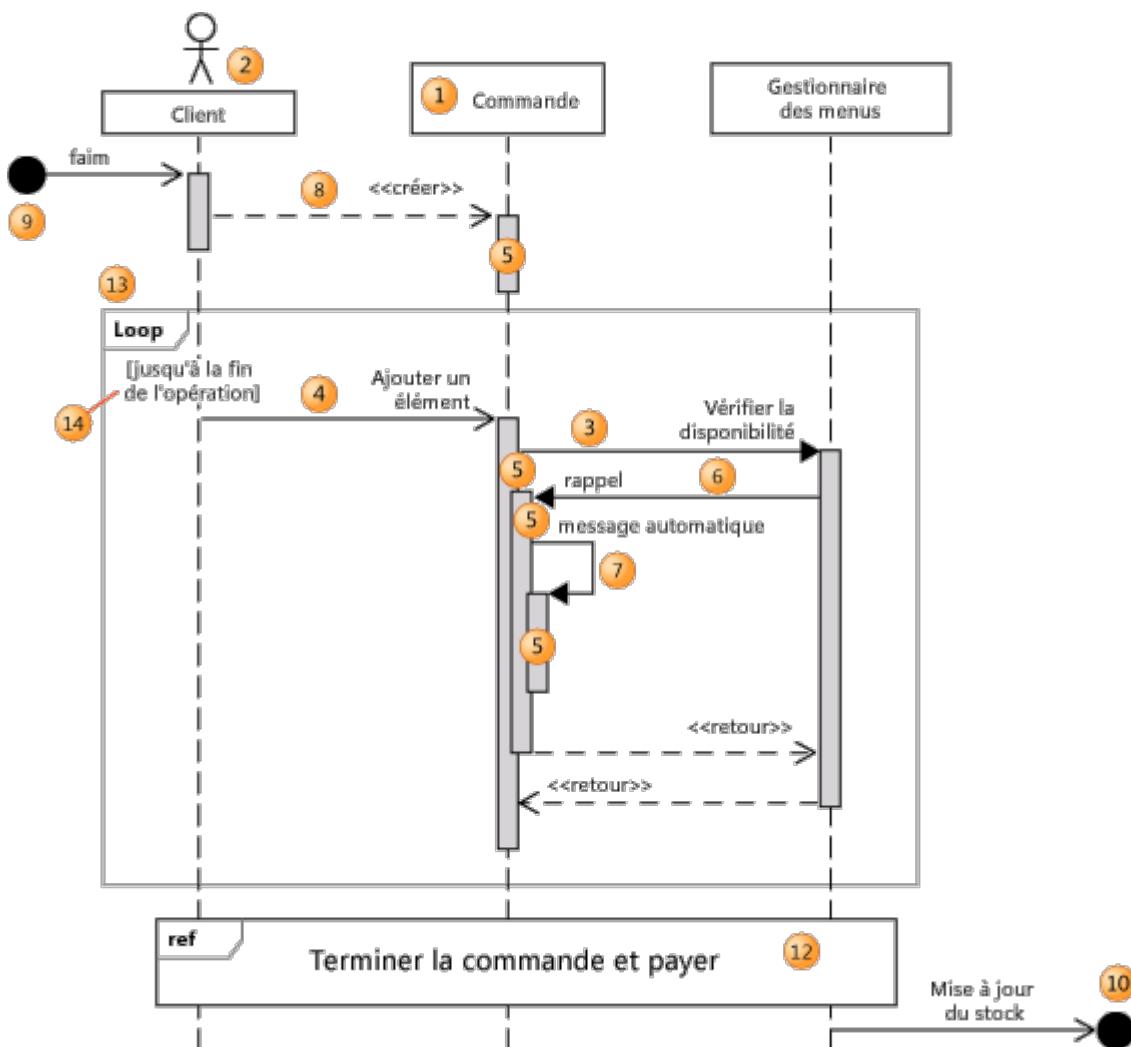
# Diagramme de séquence UML

Le diagramme de séquence est un diagramme dynamique UML. Il permet de représenter les interactions entre objets. 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)



Source : MSDN

## Messages

### Synchronne

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

### Opérateurs de choix et de boucle

#### ALT : alternatives

Equivaut au **Si...Alors...Sinon...**

#### OPT : options

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

Equivaut au **Selon...**

#### BREAK : Interruption

Interromps le flot normal des interactions.

#### LOOP

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

## Opérateurs spécifiques

#### Negative

Désigne un ensemble d'interactions invalides ne devant pas se produire

#### Critical

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

**PAR : Parallel**

Désigne des interactions s'exécutant en parallèle

**USE : Utilisation**

Permet de faire référence à une autre interaction

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

Permanent link:  
<http://slamwiki2.kobject.net/analyse/sequencediagramm?rev=1381361630>

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

