

# PB007: Interakčné Diagramy II, Sequence Diagram

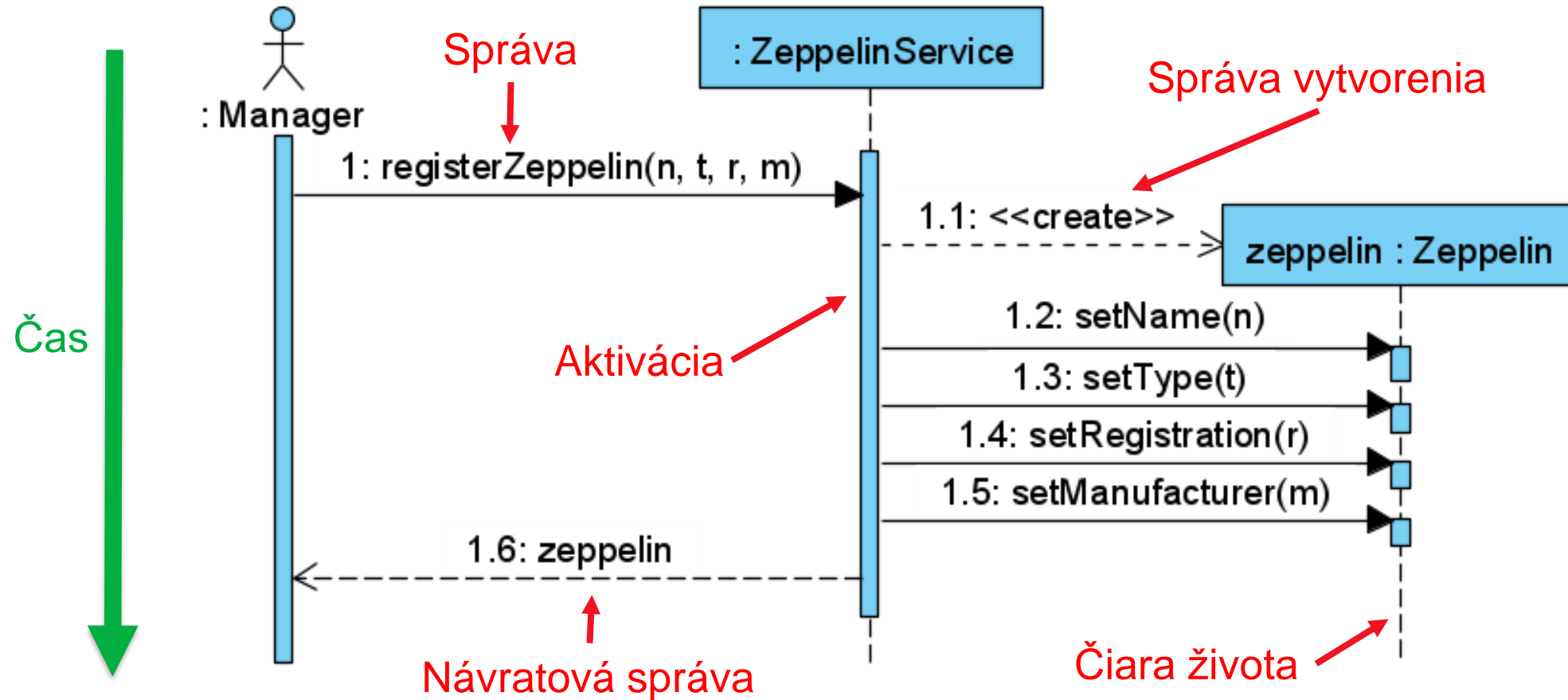
Martin Macák

# Sekvenčný Diagram

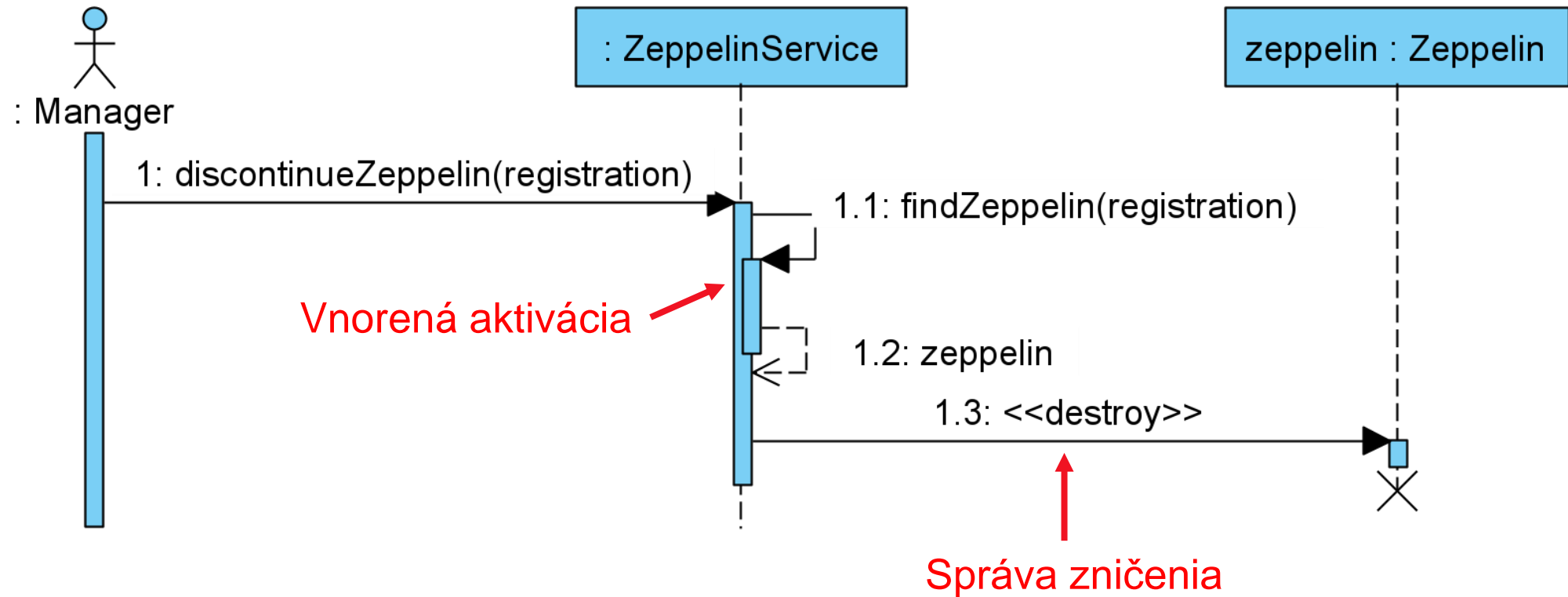
## Sequence Diagram

- Zachytáva komunikáciu s dôrazom na časové usporiadanie správ
  - Interakcia je braná jako postupnosť správ v čase
- Z pohľadu objektového sveta popisujeme podrobné vykonávanie (častí) prípadov užitia
  - Opäť všetko musí sedieť s návrhovým diagramom tried
  - Správy (message) sú metódy, ktoré existujú na prijímacom objekte
  - Pracujeme s objektami
  - Pozor na správne umiestnenie komponent do časovej osy
  - Volania v jednom kontexte musia byť v rovnakej aktivácii (focus of control)

# Sekvenčný Diagram – Príklad



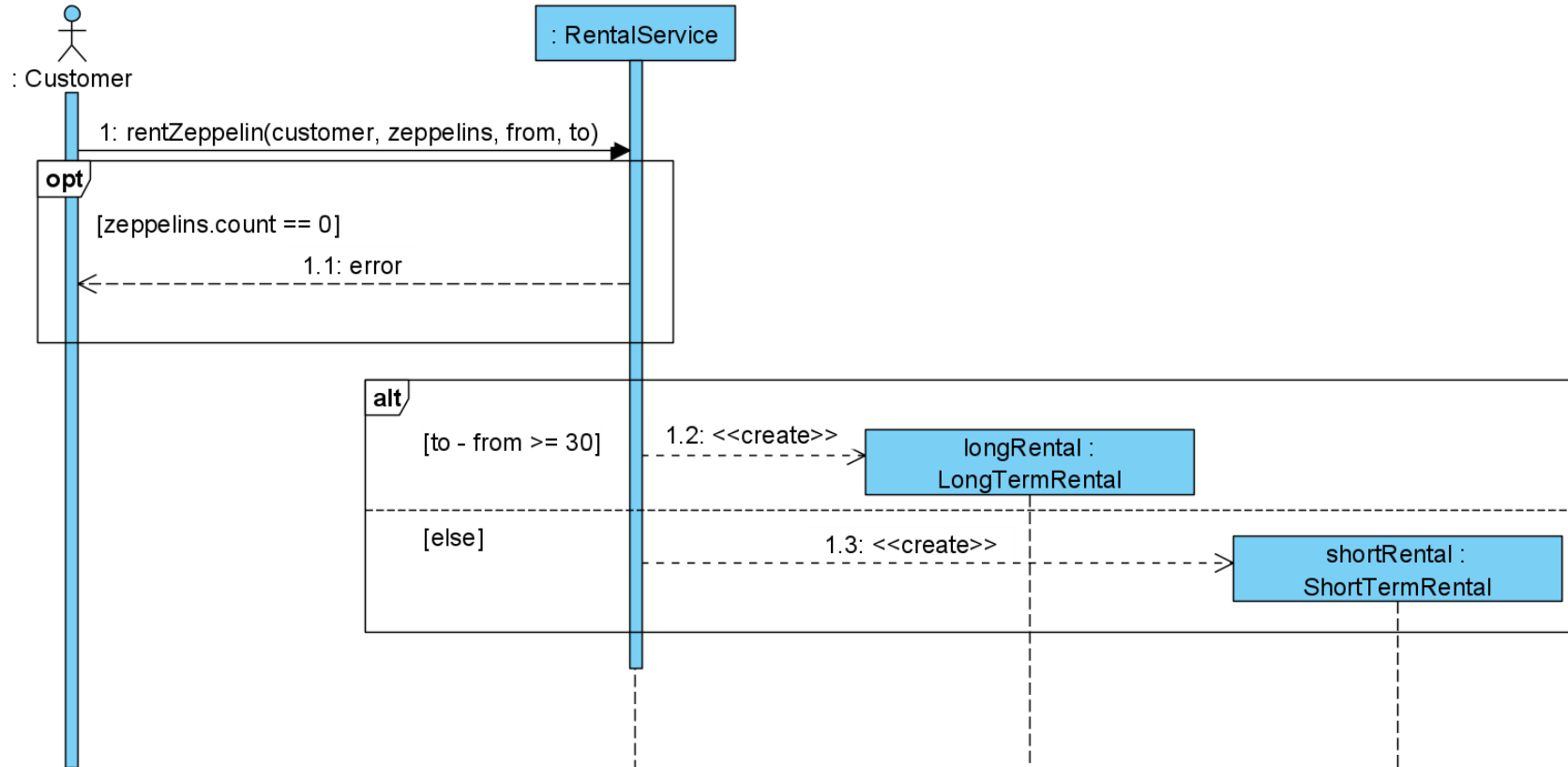
# Sekvenčný Diagram – Príklad



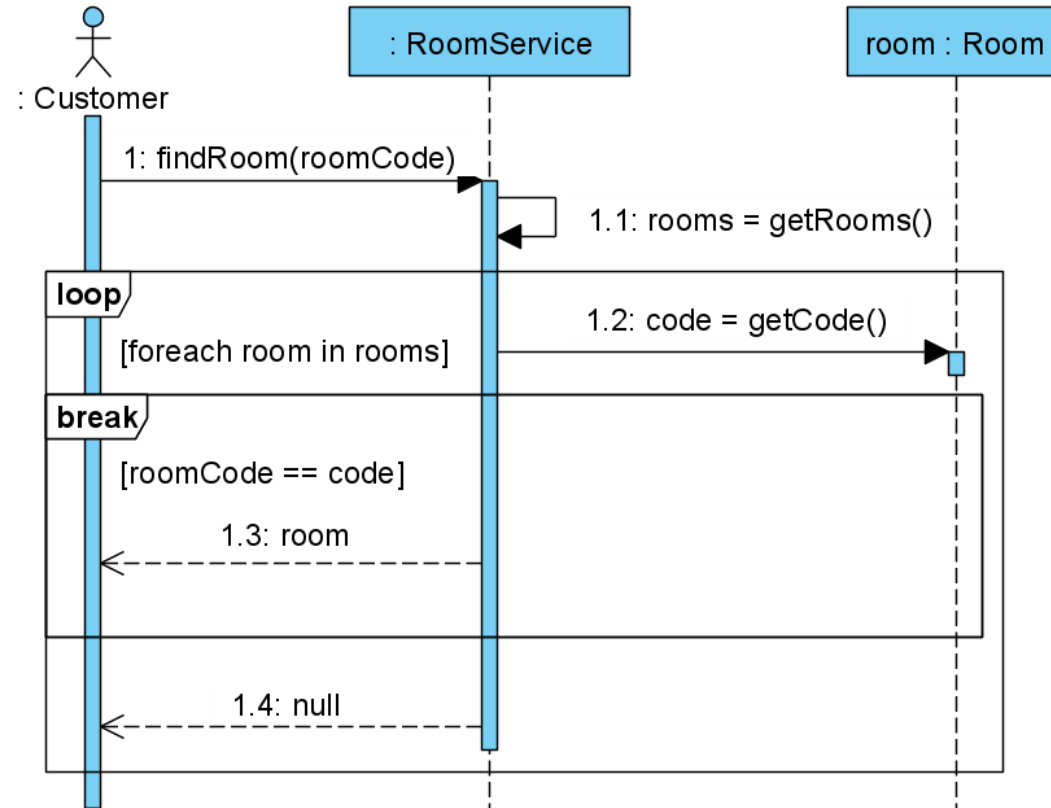
# Kombinované Fragmenty

- Rozdeľujú sekvenčný diagram na oblasti s rôznym chovaním
- Tvorí ich *operátor*, aspoň jeden *operand* a nula až viac *podmienok*
- Príklady operátorov:
  - **opt (option)** – jeden operand, ktorý sa spustí ak je splnená podmienka
  - **alt (alternatives)** – viac operandov a spustí se ten, ktorého podmienka sa vyhodnotí na true
  - **loop** – opakované vykonanie operandu
  - **break** – v prípade splnenia podmienky sa vykoná operand a preruší cyklus (loop)

# Kombinované Fragmenty – Príklad



# Kombinované Fragmenty – Príklad



# Úloha na tento týždeň

- Zpracujte spätnú väzbu
- Na základe use case diagramu a návrhového class diagramu si rozmyslite interakciu medzi objektami, ktoré sa podieľajú na realizácii prípadov užití.
- Vyberte 3 nerozmodelované a rozmodelujte ich do 3 sekvenčných diagramov
  - Nebojte se hocičo upraviť v návrhovom class diagrame, ak bude treba