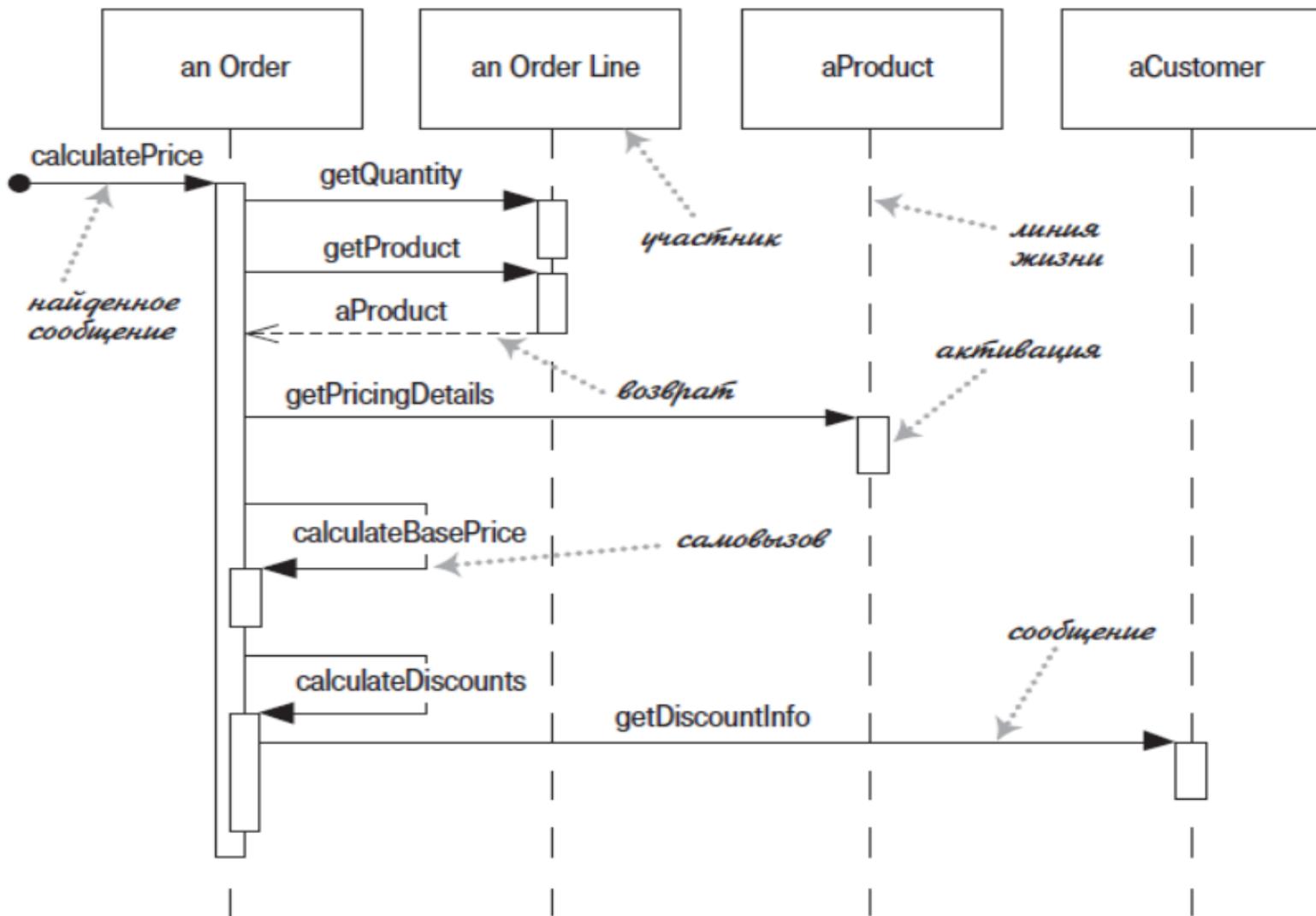


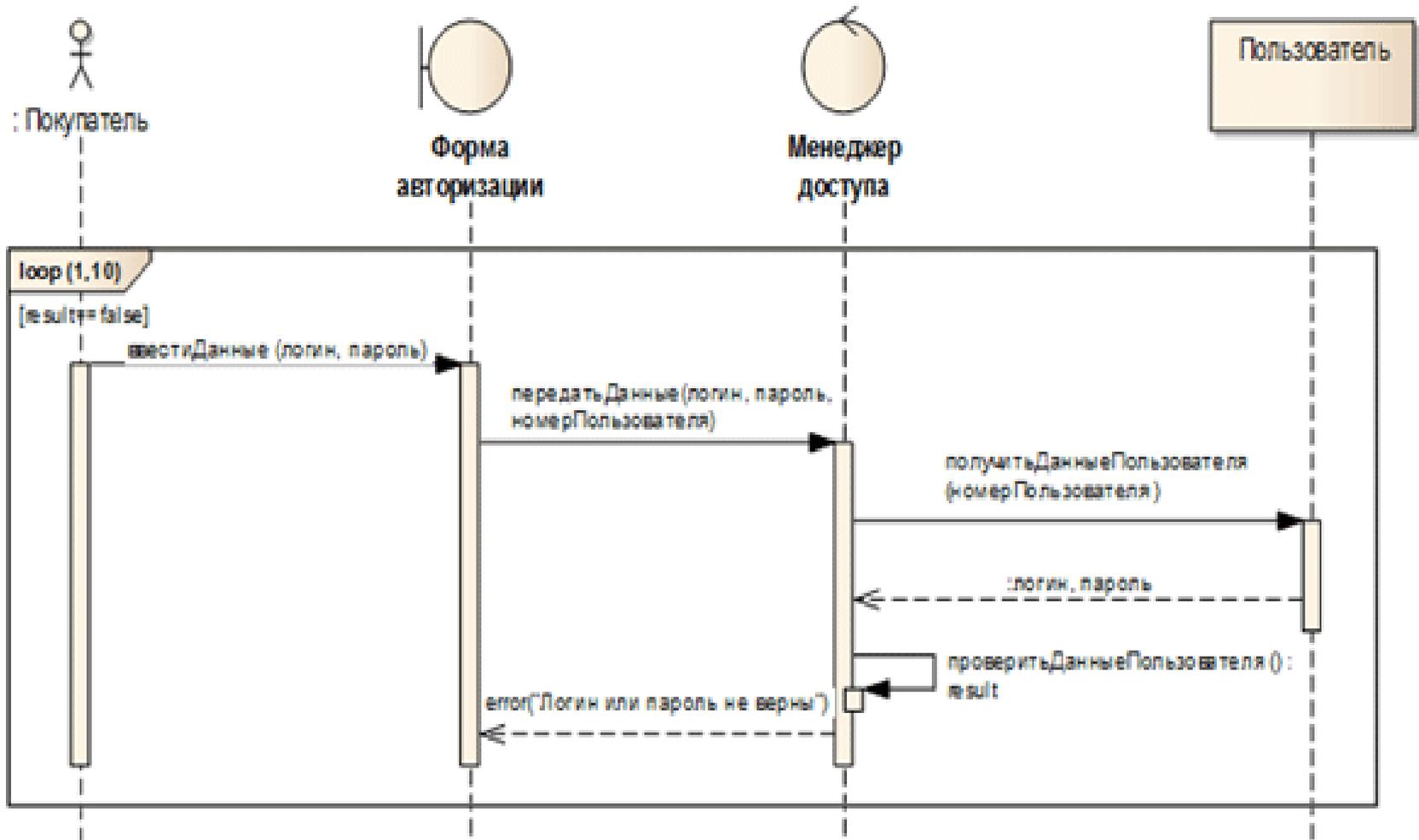
Диаграмма последовательностей

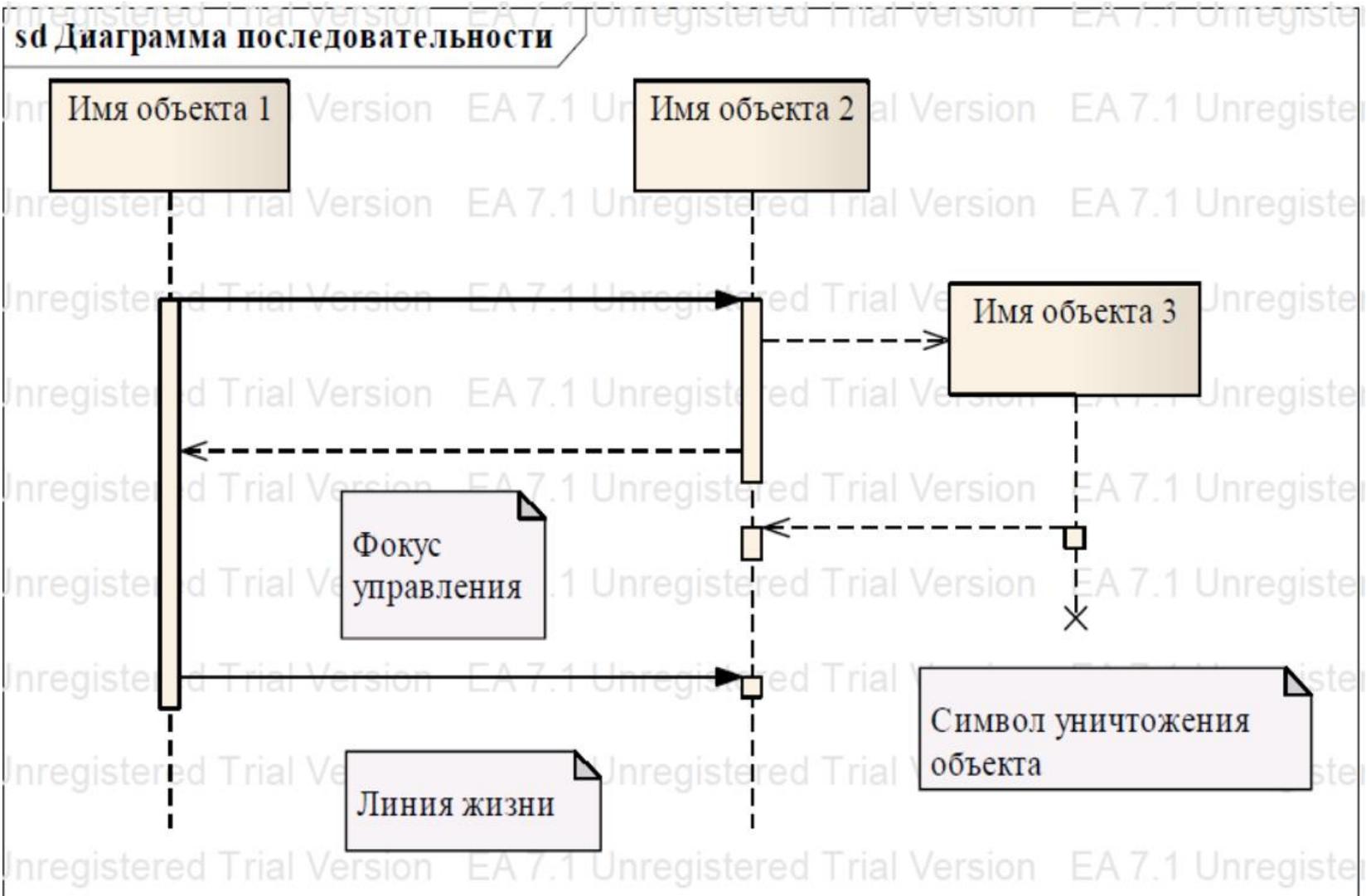


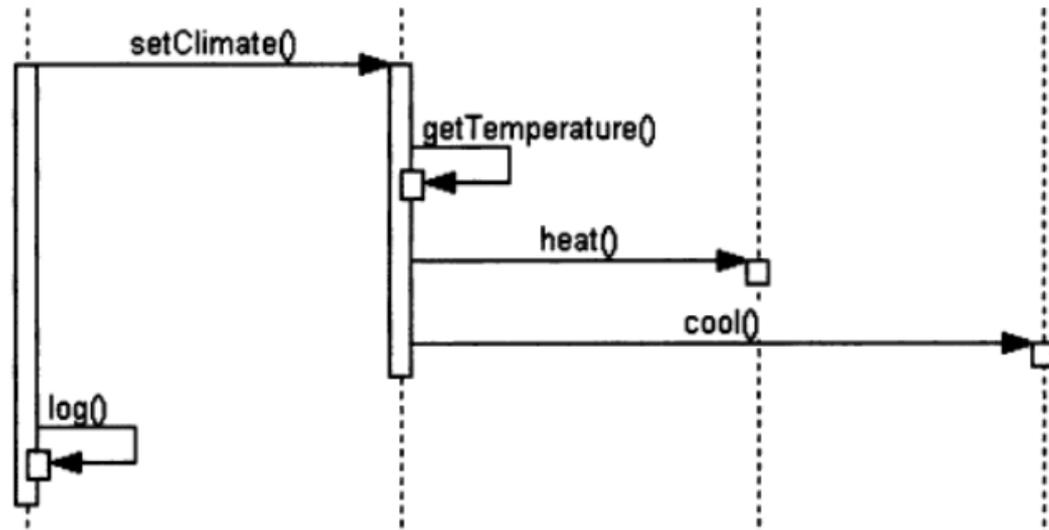
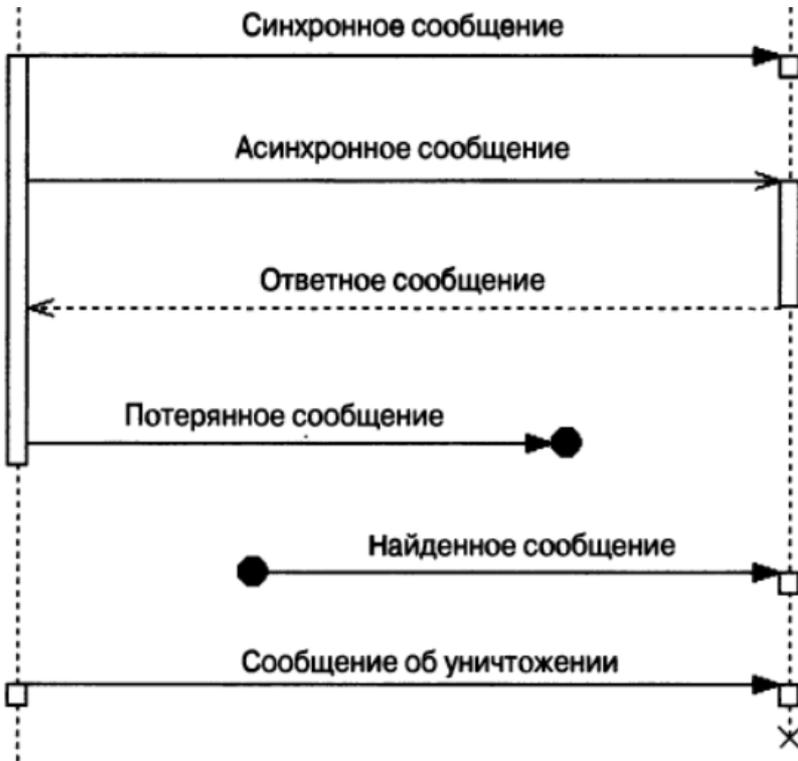
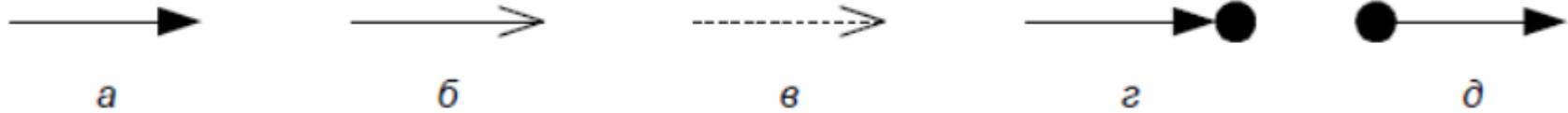
Графические примитивы диаграммы состояний



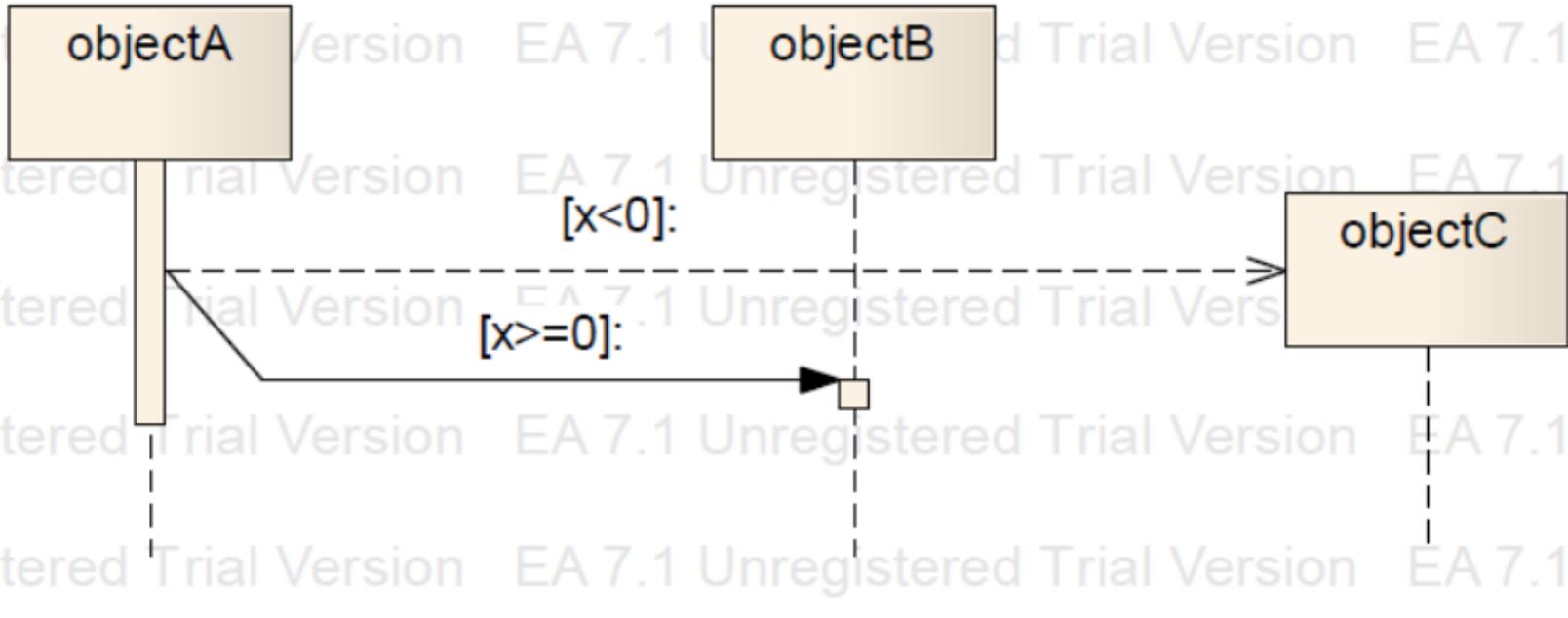
Графические примитивы диаграммы состояний

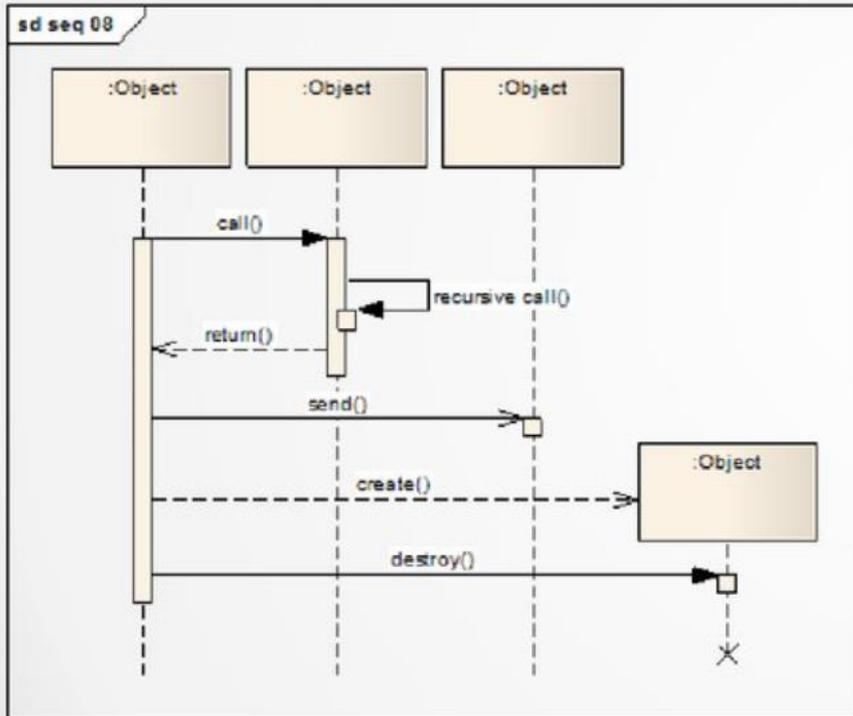






sd Диаграмма последовательности





Вызвать (call) – вызывает операцию применимую к объекту. Объект может посылать сообщение самому себе (**recursive call**).

Возвратить (return) – возвращает значение вызывающему объекту

Послать (send) – посылает объекту сигнал

Создать (create) – создает новый объект

Уничтожить (destroy) – удаляет объект. Объект может удалять сам себя.

Пример: ситуации, когда необходимо явно специфицировать время, в течение которого допускается передача сообщения от клиента к серверу или обработка запроса клиента сервером:

- ✧ {время_приема_сообщения время_отправки_сообщения < 1 сек.};
- ✧ {время_ожидания_ответа < 5 сек.};
- ✧ {время_передачи_пакета < 10 сек.};
- ✧ {объект_1. время_подачи_сигнала_тревоги > 30 сек.}.

