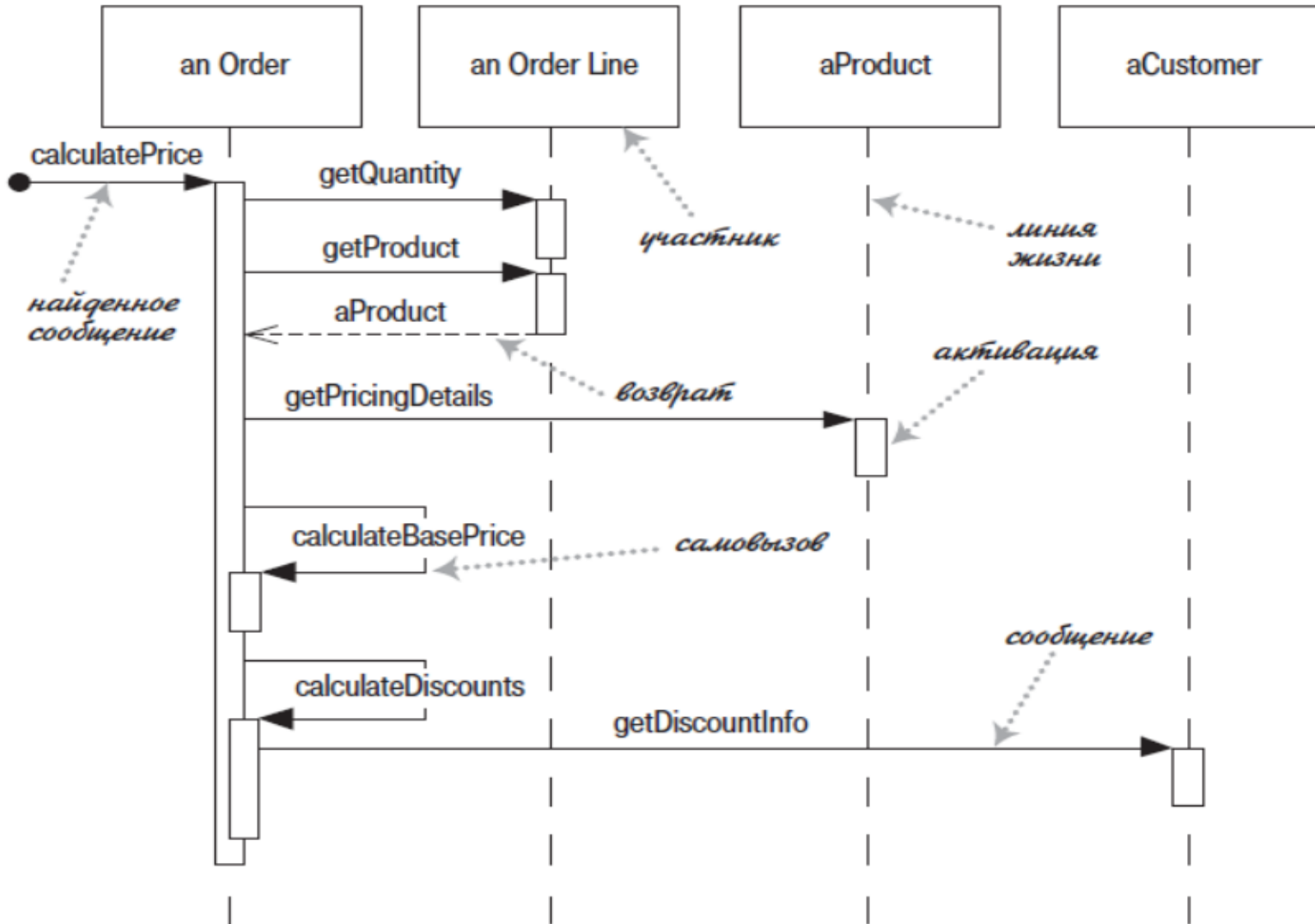


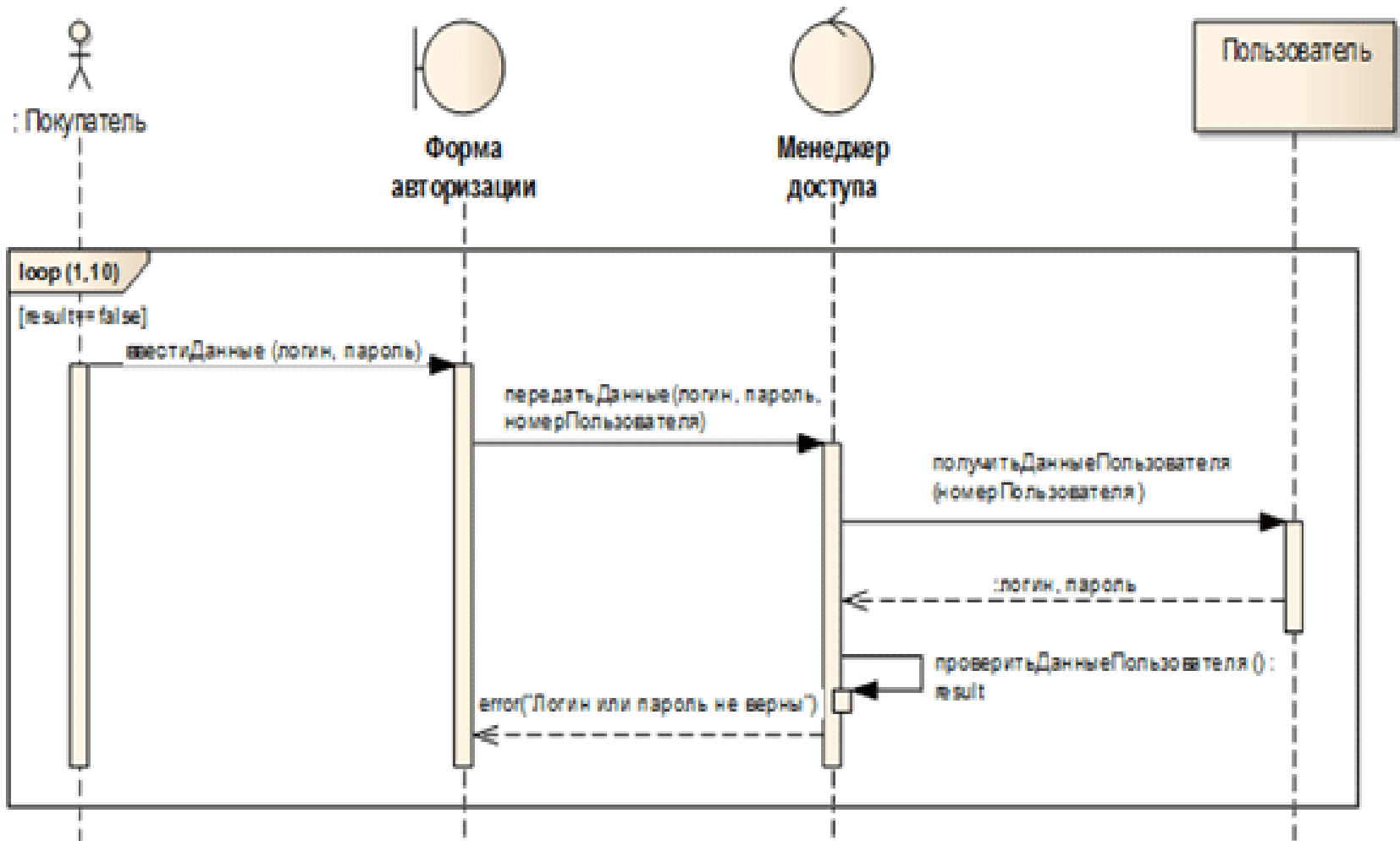
# Диаграмма последовательностей

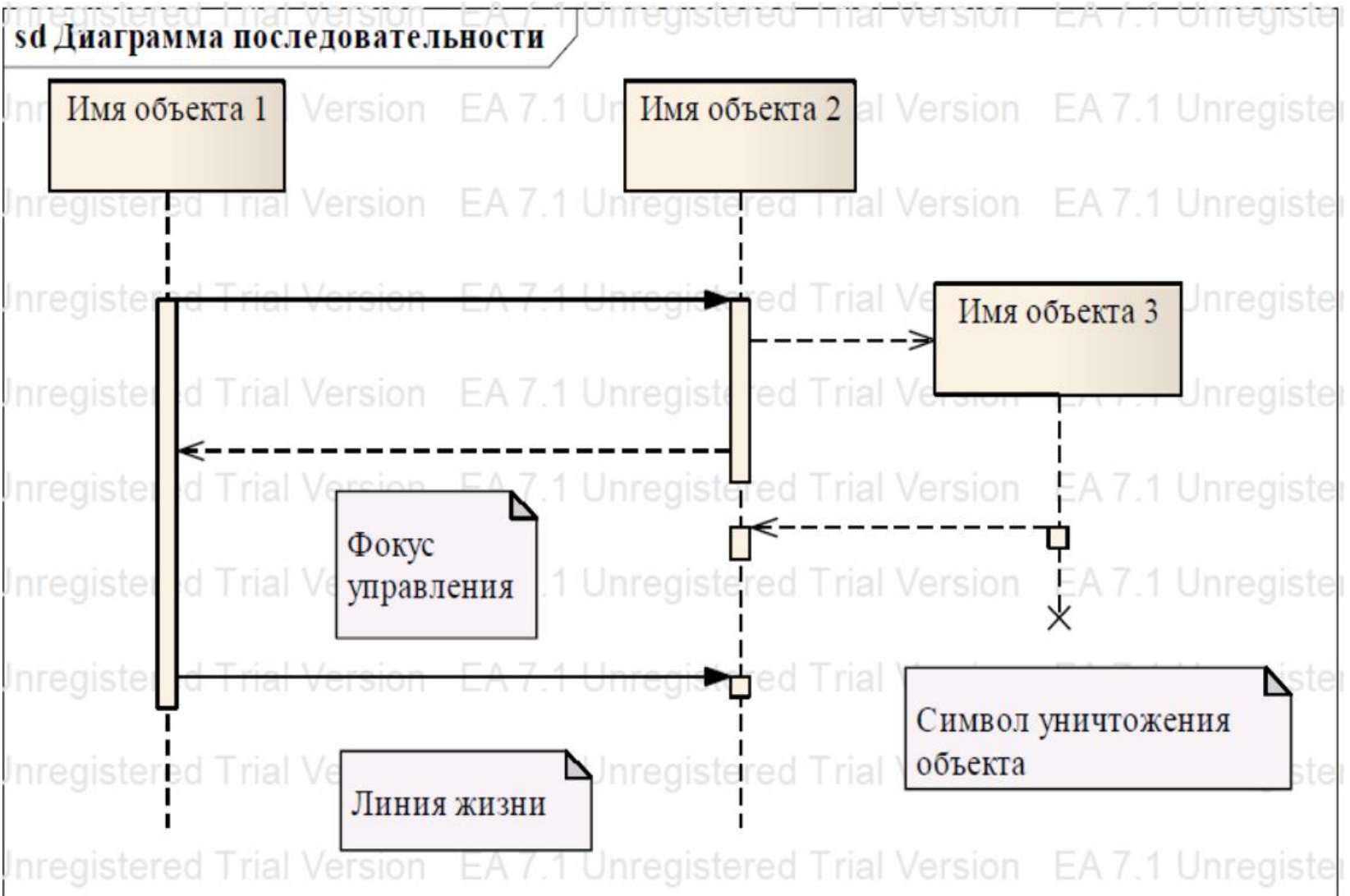


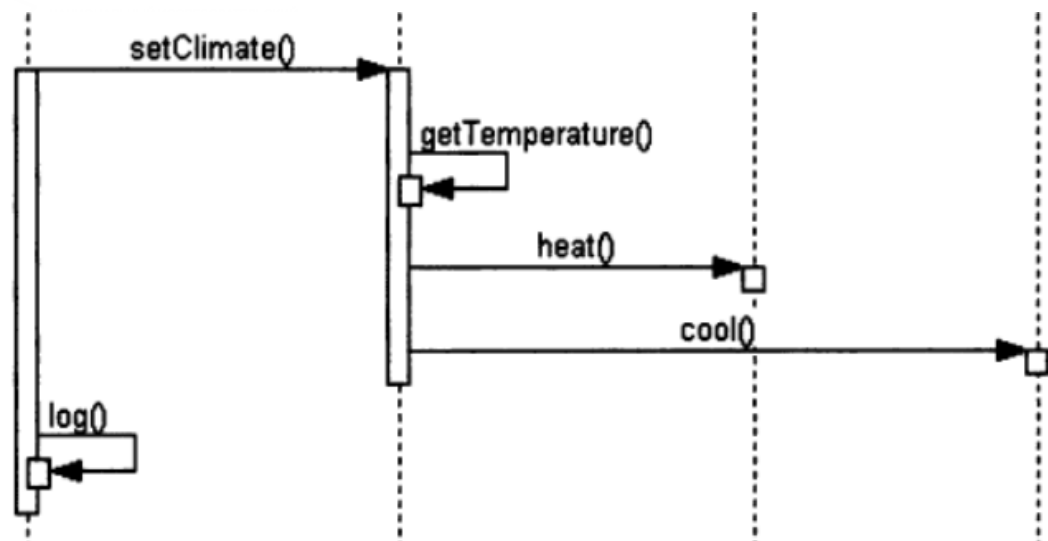
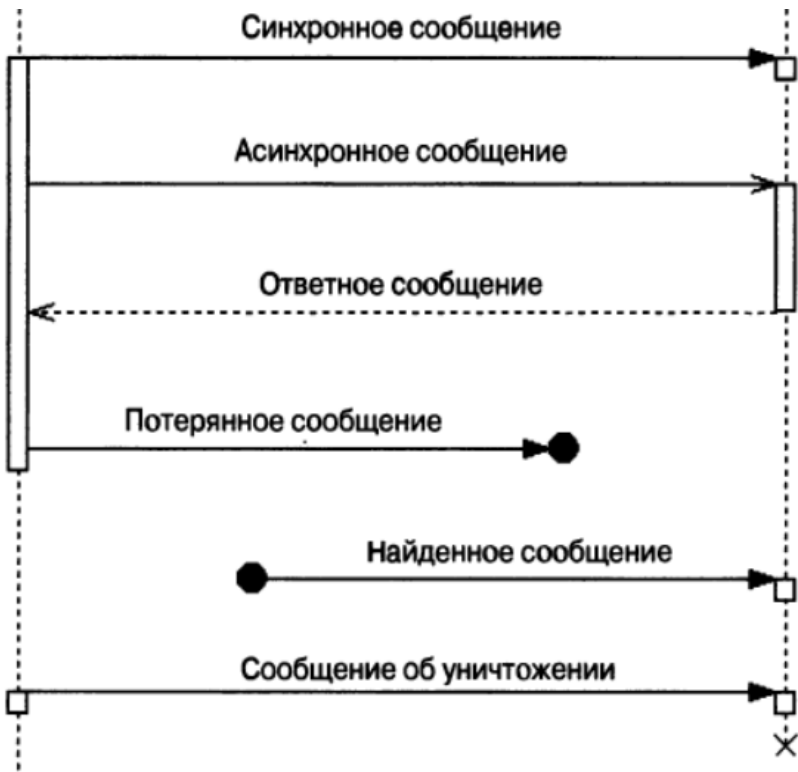
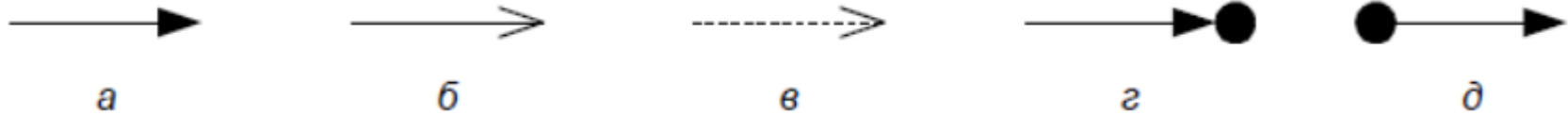
# Графические примитивы диаграммы состояний



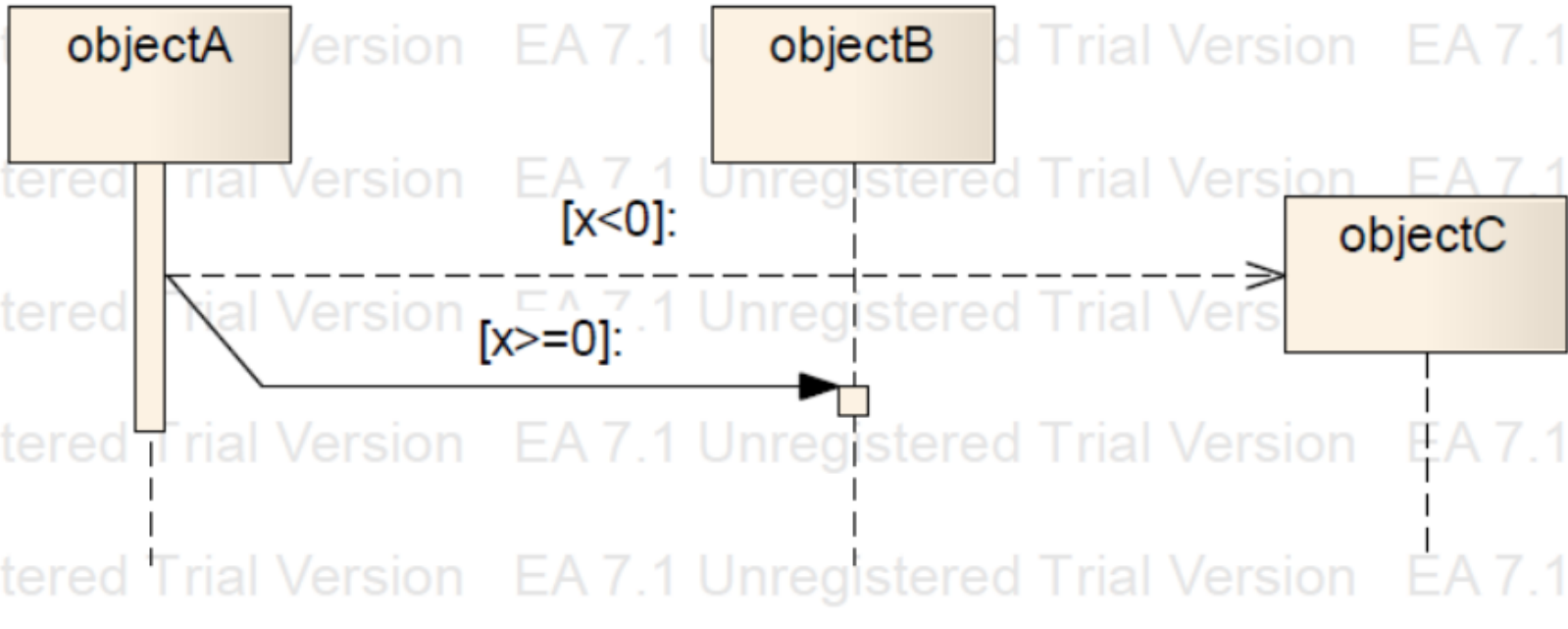
# Графические примитивы диаграммы состояний

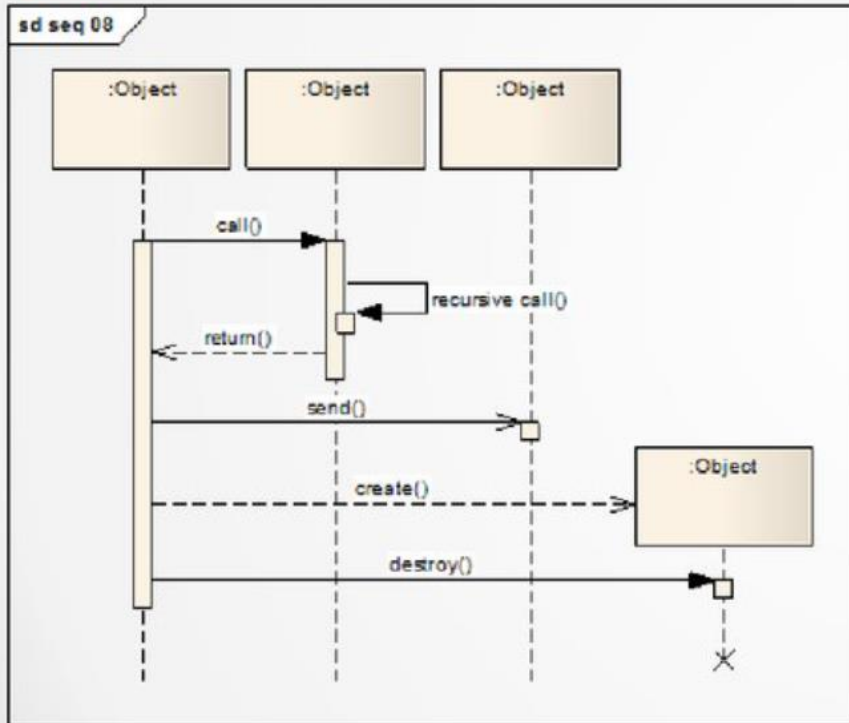






## sd Диаграмма последовательности





**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.}.

