

En anglais : sequence diagram

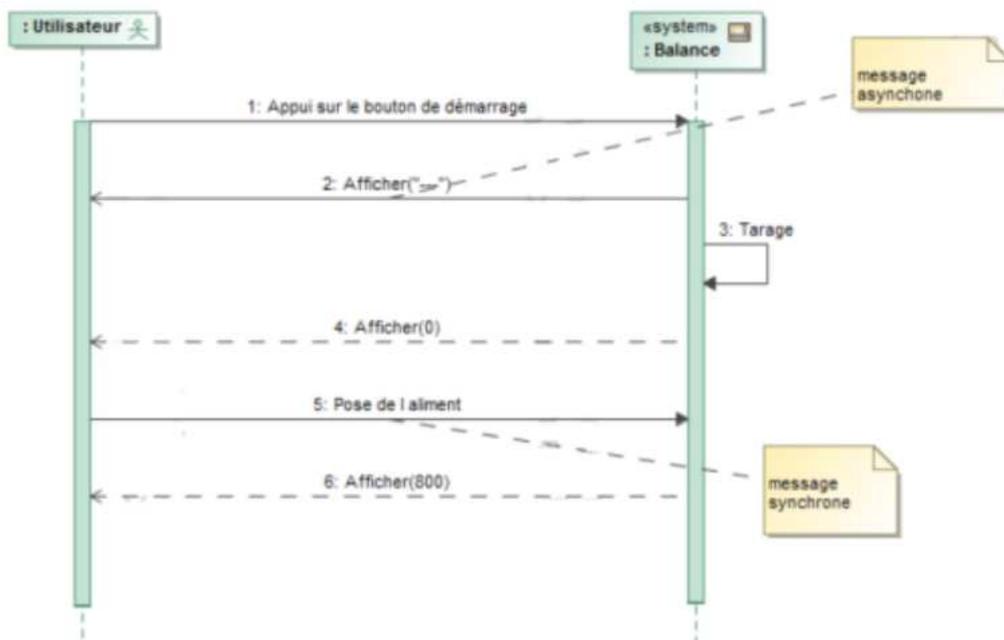
D'après AC-Limoges

Notation SysML: sd

C'est un diagramme d'activité.

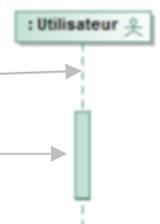
Le diagramme de séquence indique comment le système rend un service en décrivant l'enchaînement séquentiel des interactions entre les différents éléments interagissant avec le produit.

Exemple avec la balance Halo



Les lignes verticales en pointillés s'appellent des lignes de vie. Elles représentent le temps qui s'écoule sans qu'il y ait une échelle et sont liées à un acteur du produit.

Le rectangle sur la ligne de vie précise les plages de temps pendant lesquelles l'élément est actif.

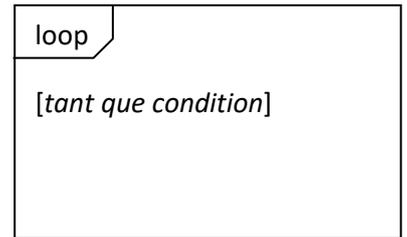


Les lignes horizontales entre objets sont des « messages » :

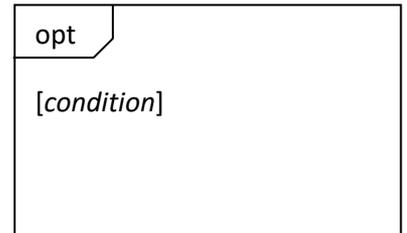
- Message synchrone : l'émetteur attend un retour du destinataire —————>
- Message asynchrone : l'émetteur n'attend pas de retour et il continue son activité —————>
- Retour : réponse à un message synchrone <-----
- Réflexif : action réalisé par un acteur sur lui-même <-----

Les fragments encapsulés dans un rectangle englobant des lignes de vie et des messages permettent de préciser des comportements de différents types :

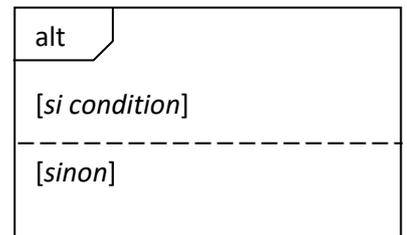
- loop [condition] : boucle qui réalise les actions tant que la condition est active



- opt [condition] : actions optionnelles en fonction de la condition



- alt [condition] : actions alternative permettant de faire un choix en fonction de la condition



- par [actions] : action parallèles qui s'exécutent de façon simultanées

