

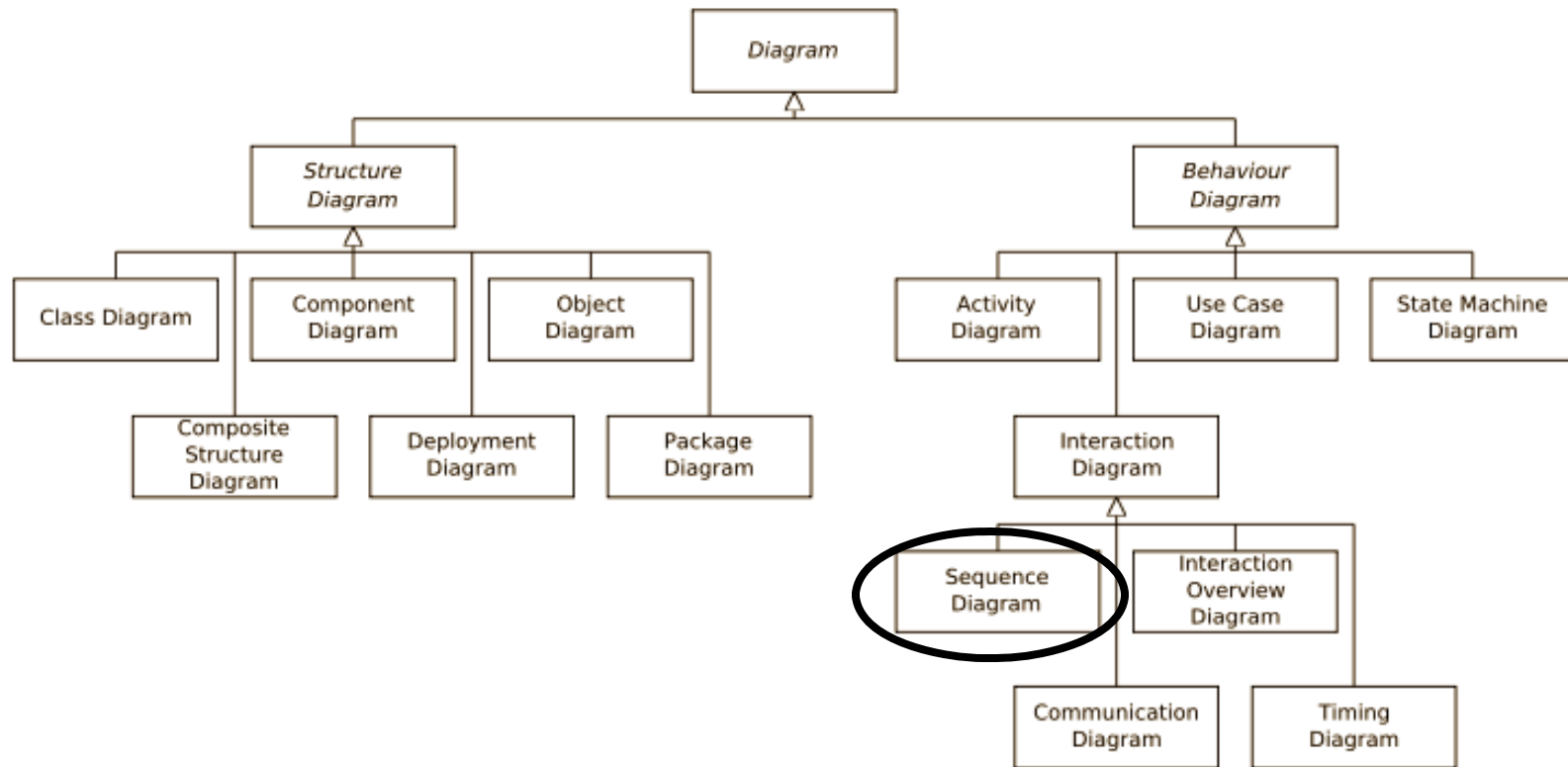
# UML Διαγράμματα ακολουθίας

Γιάννης Σμαραγδάκης

# UML (Unified Modeling Language)

- Συλλογή από γλώσσες και συμβάσεις για αφηρημένη αναπαράσταση *οποιουδήποτε φαινομένου ή αντικειμένου*
  - αλλά κυρίως λογισμικού
- Κυρίως γραφικές συμβάσεις
- Χρήσιμο για προδιαγραφές απαιτήσεων, σχεδίασης, δοκιμασιών, επαλήθευσης, ...
- Θα ξεκινήσουμε από διαγράμματα ακολουθίας
  - χρήσιμα για προδιαγραφές απαιτήσεων!

# UML Διαγράμματα ακολουθίας

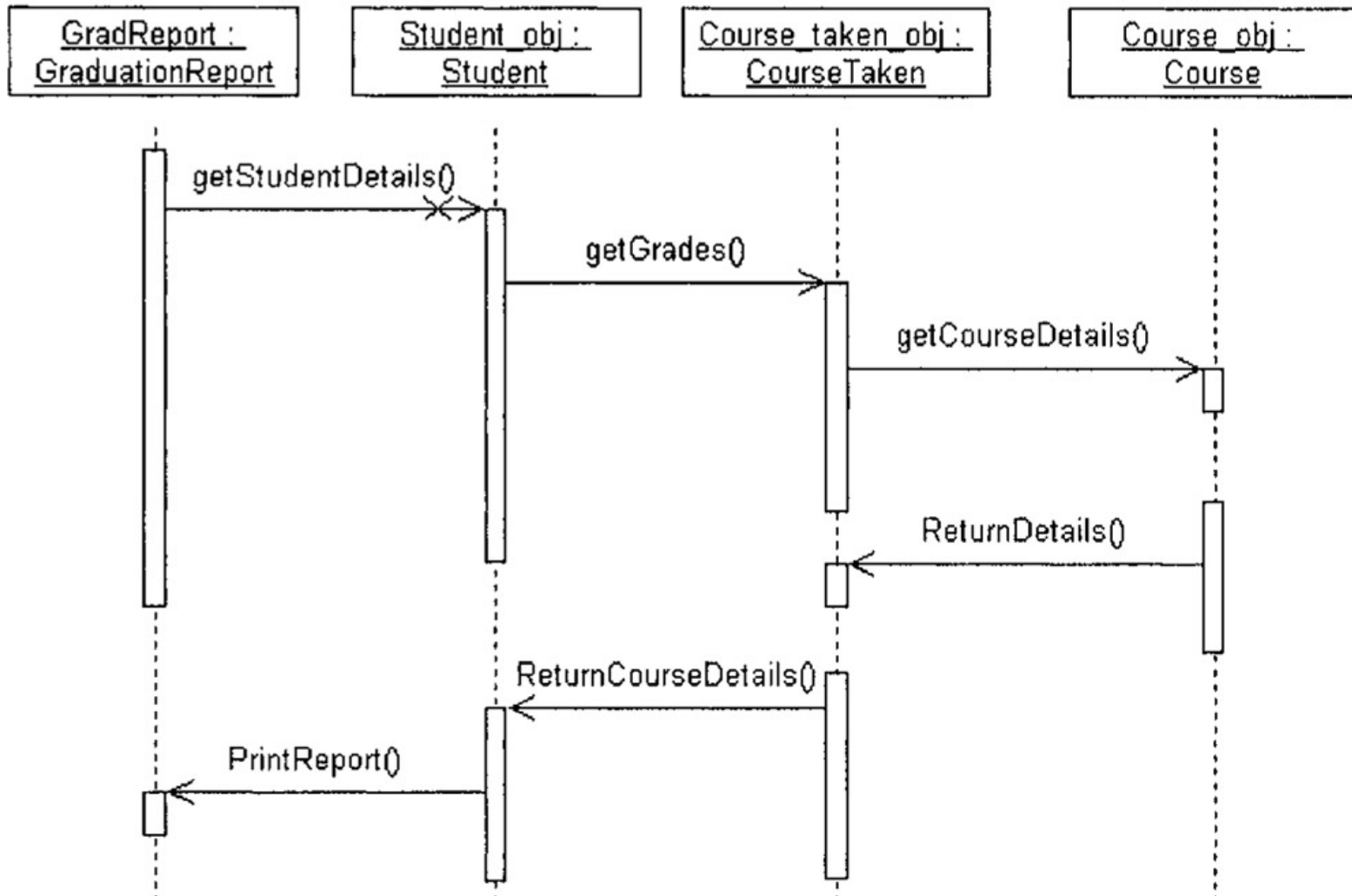


# Διαγράμματα ακολουθίας και προδιαγραφές απαιτήσεων

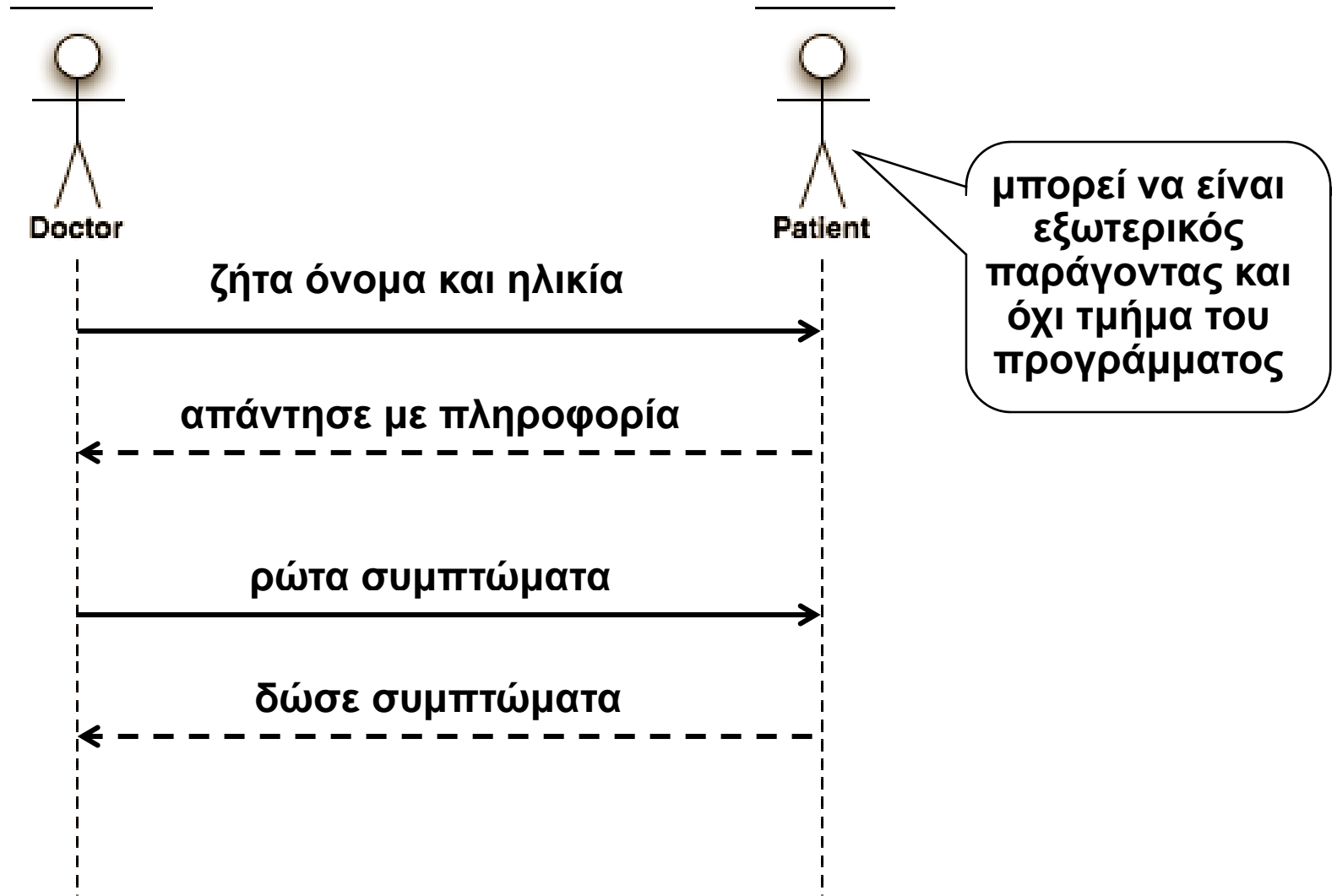
- Λογική υπηρεσιών
  - Τι υπηρεσίες παρέχει ένα τμήμα/εξάρτημα;
  - Πώς χρησιμοποιούνται;
- Σενάρια χρήσης
- Λογική
  - Τι συμβαίνει όταν τμήματα αλληλεπιδρούν
    - » ακόμα και σε χαμηλό επίπεδο

# Παράδειγμα αναπαράστασης

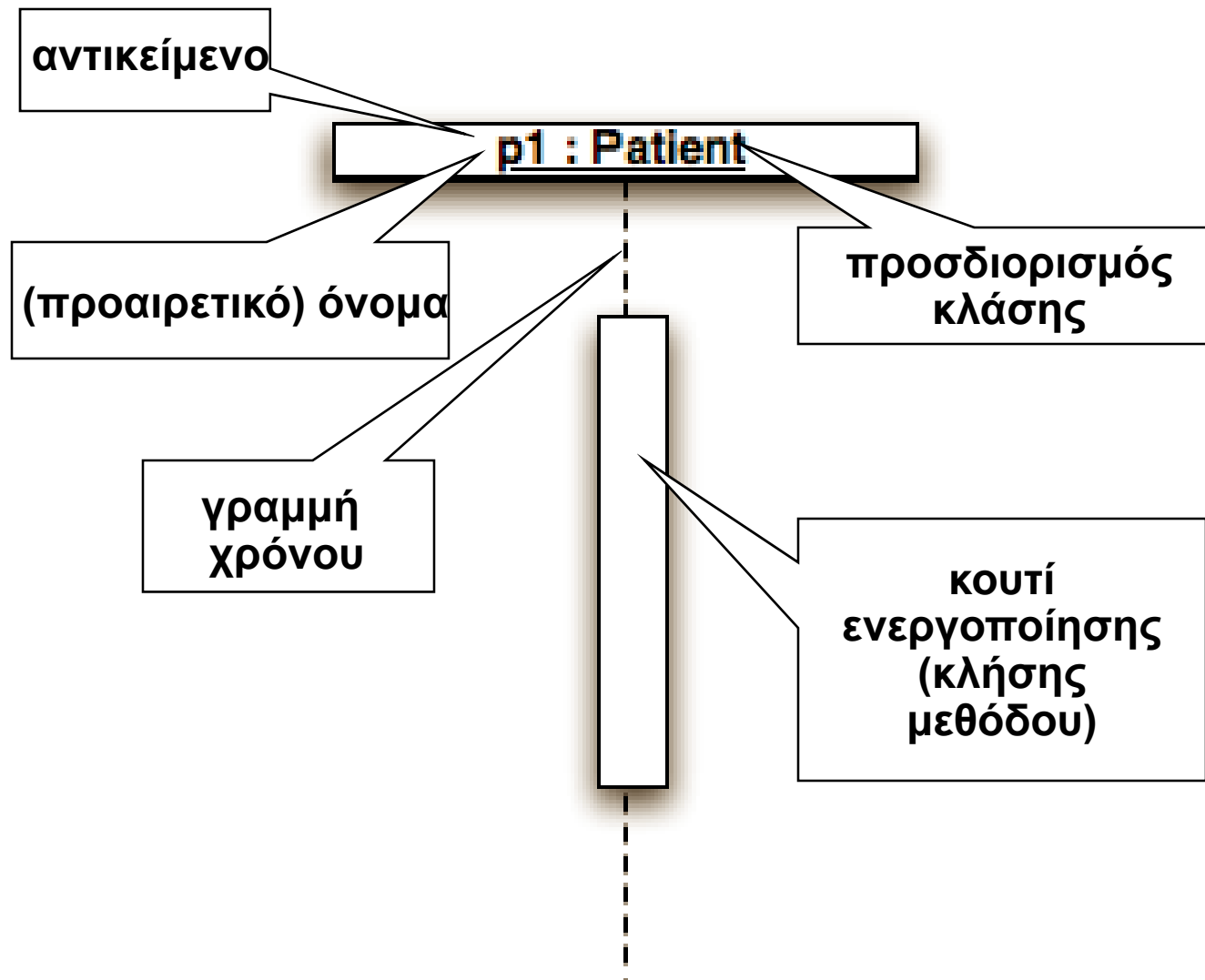
συνήθως αντικείμενα



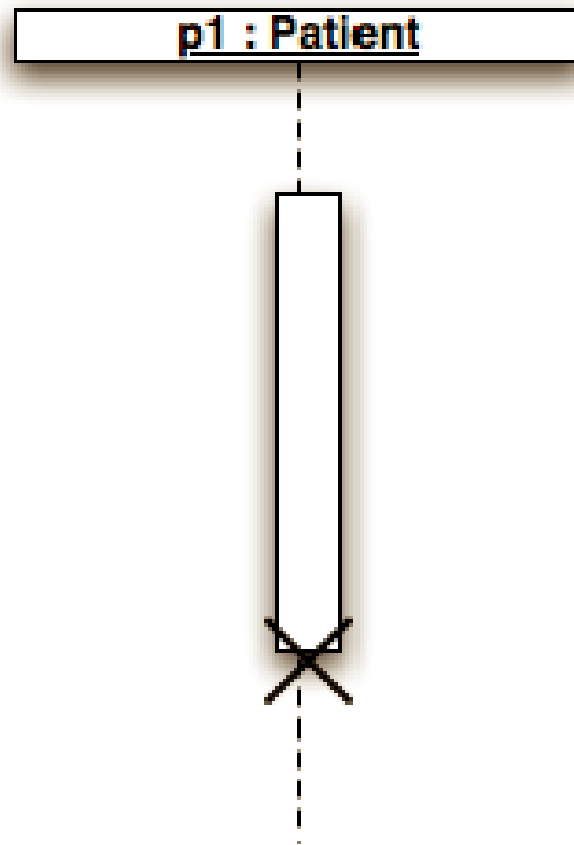
# Απλό παράδειγμα



# Αντικείμενα και αναπαράσταση χρόνου

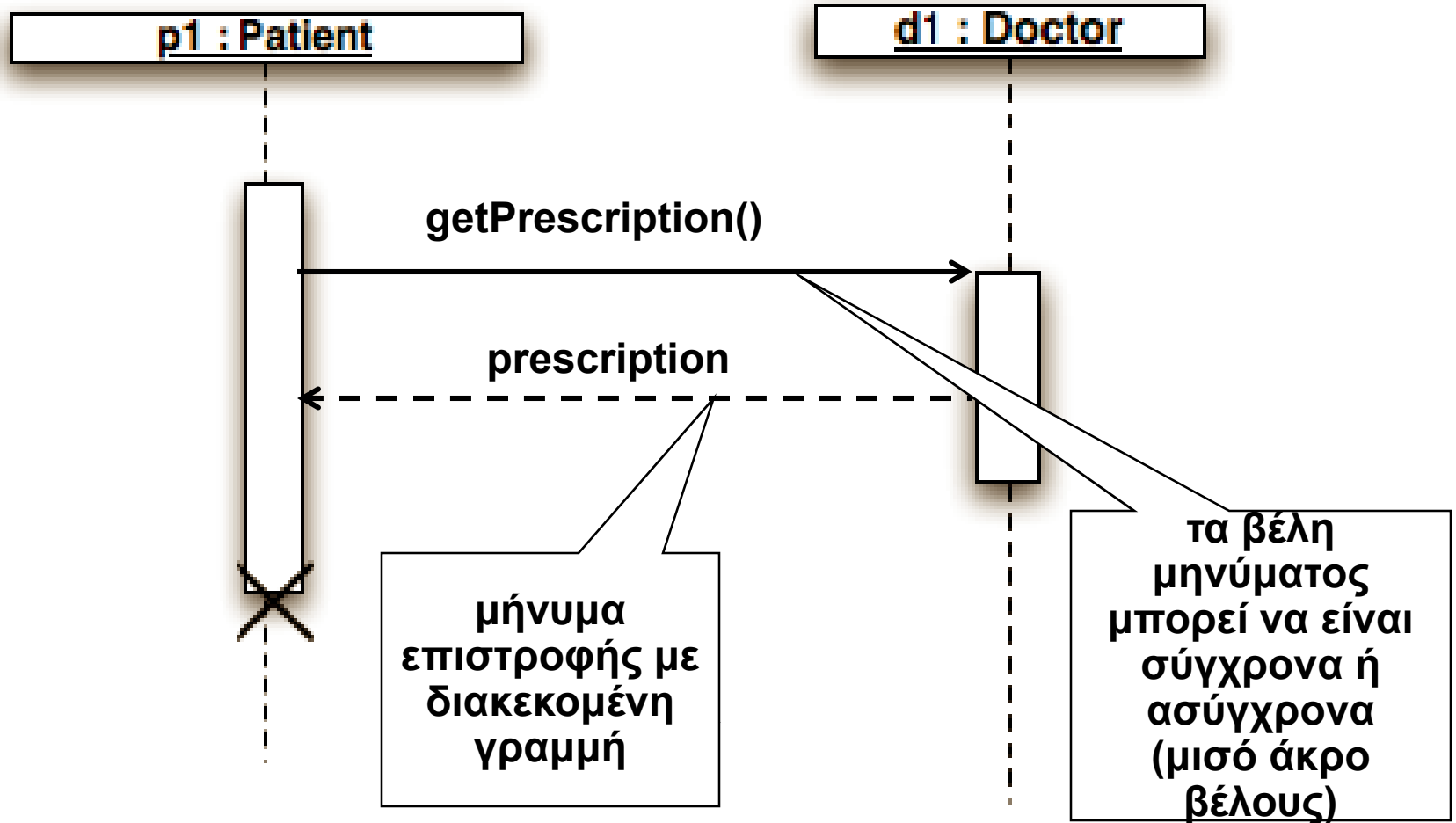


# Καταστροφή αντικειμένου

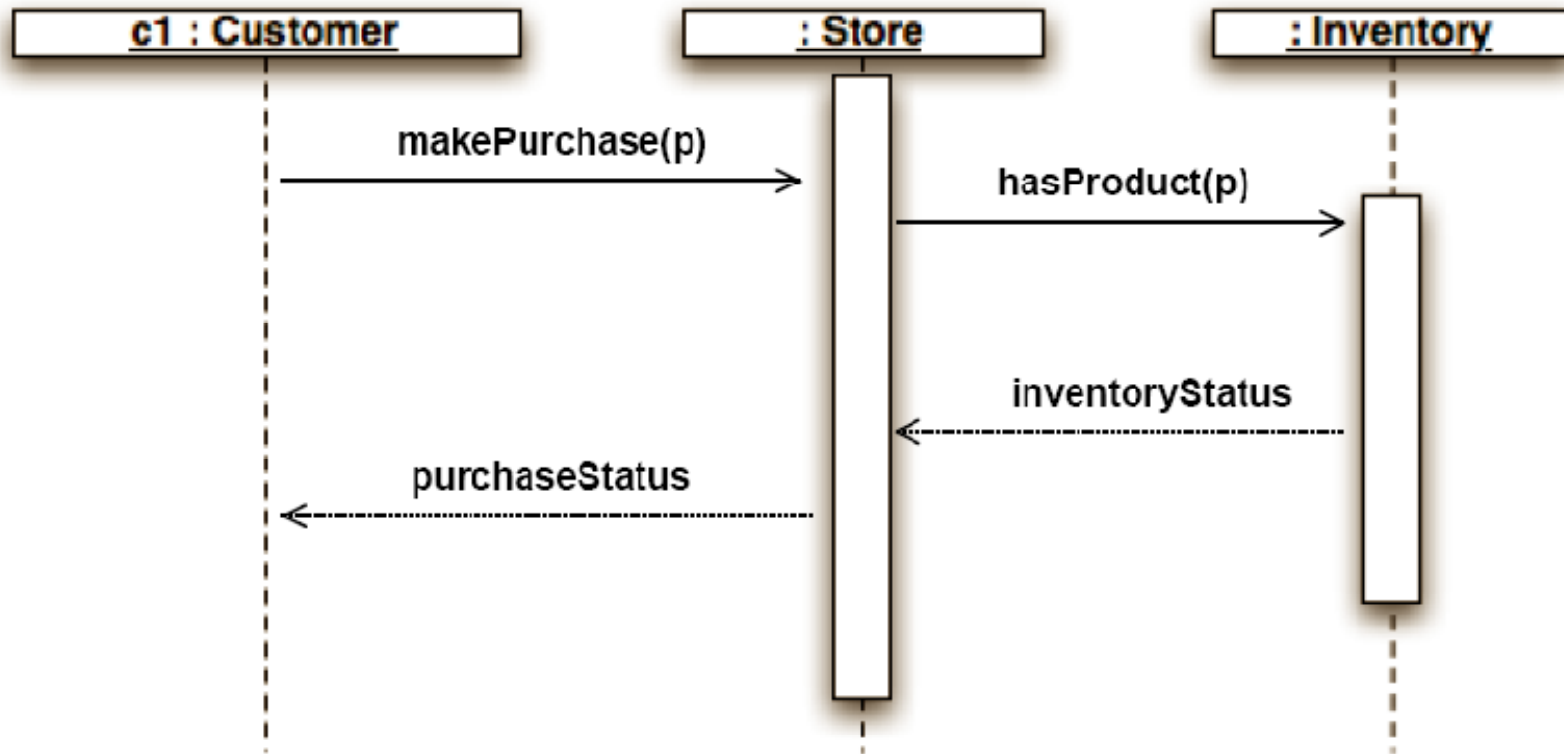




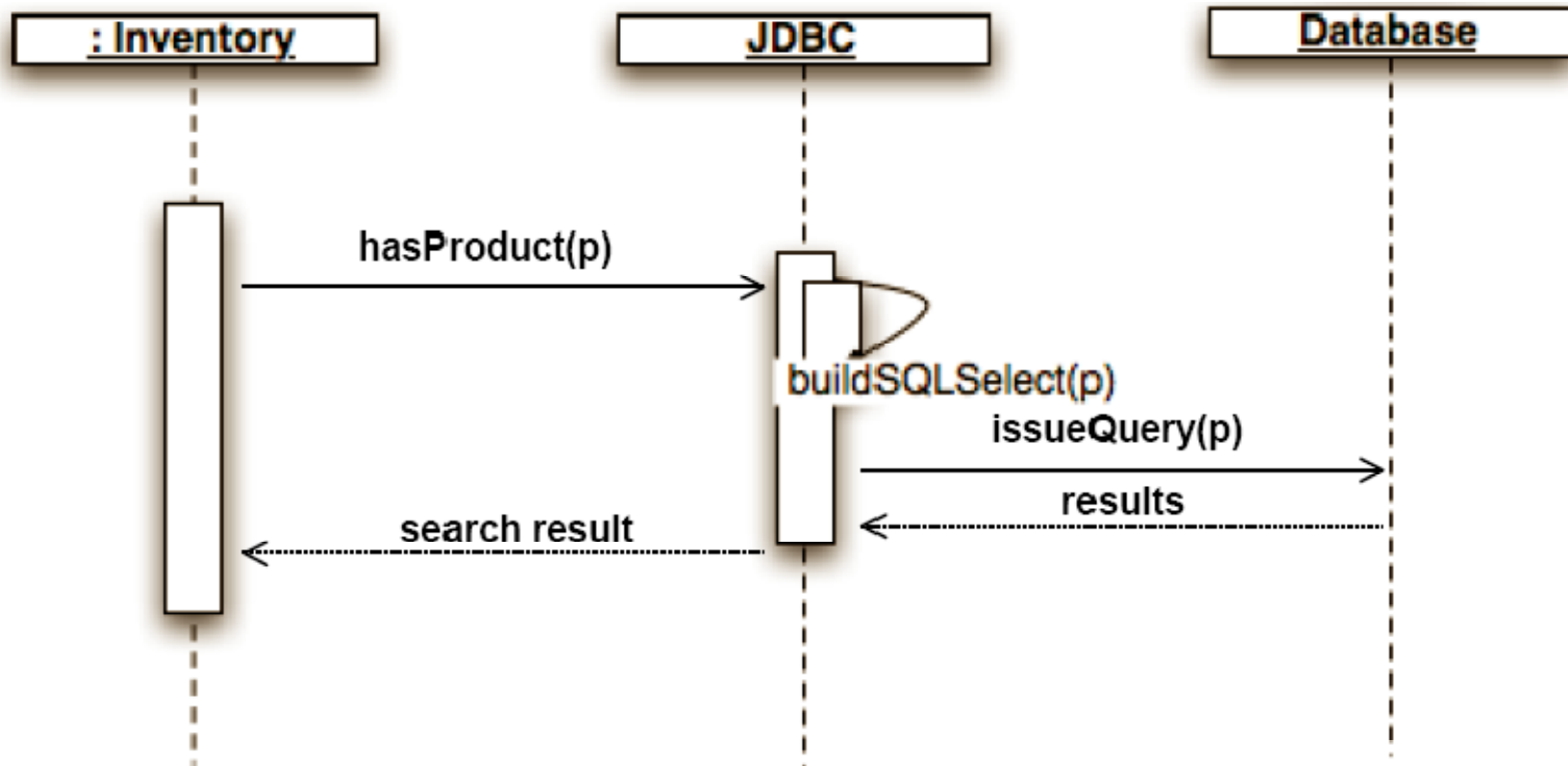
# Μηνύματα



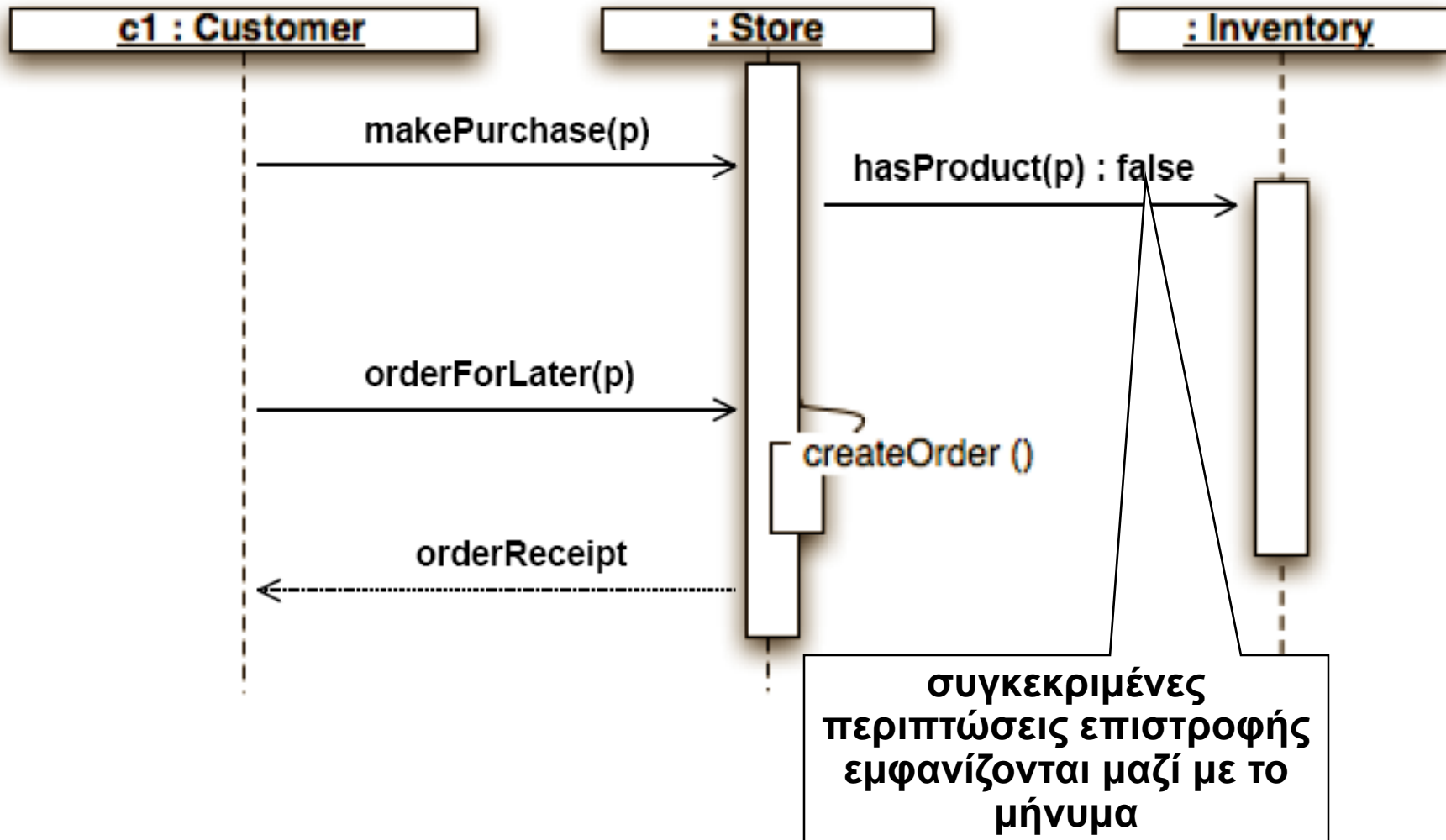
# Παράδειγμα: Μοντέλο μαγαζιού



# Παράδειγμα: μοντέλο βάσης αποθήκης



# Πιο λεπτομερές παράδειγμα, συντομεύσεις



# Αξία διαγράμματος ακολουθίας

- Χρήσιμα για αλληλεπιδράσεις μεταξύ τμημάτων του προϊόντος
- Μπορούν να γίνουν πολύ λεπτομερή αν φτιάξουμε μοντέλο στο επίπεδο αντικειμένων/μεθόδων
  - πρέπει να είμαστε επιλεκτικοί και να διαλέξουμε επίπεδο αφαίρεσης