

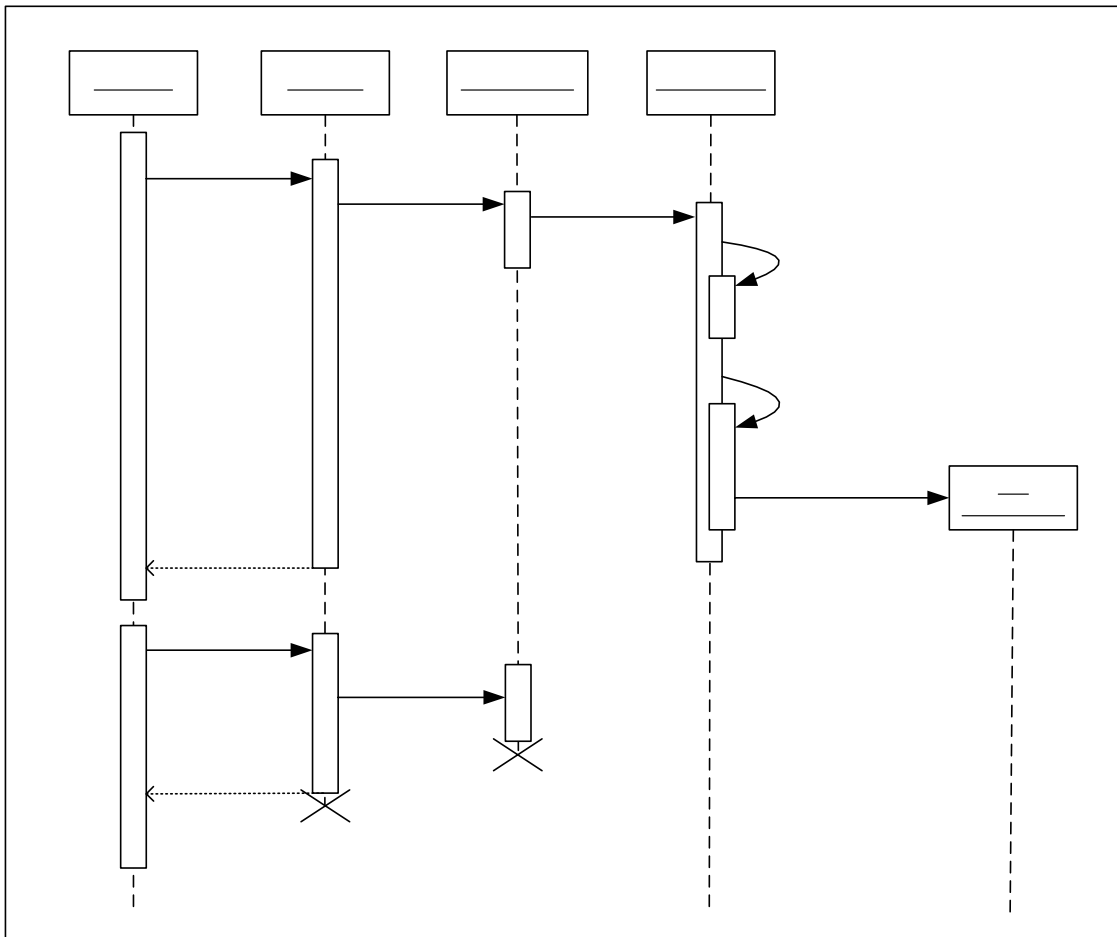
Mit Hilfe von Klassendiagrammen kann man die Struktur eines Softwaresystems und die Beziehungen zwischen den beteiligten Klassen übersichtlich darstellen. Nachteilig dabei ist allerdings, dass Klassendiagramme nur statisch sind. Soll der zeitliche Ablauf der Interaktionen zwischen den Objekten wiedergegeben werden, so kann man dies mit Hilfe so genannter Sequenzdiagramme veranschaulichen.

(Zur Darstellung des zeitlichen Ablaufes bietet UML<sup>1</sup> neben Sequenzdiagrammen auch Kollaborationsdiagramme zur Darstellung an, die denselben Sachverhalt in einer anderen Notation abbilden. – Beide Diagramme werden unter dem Oberbegriff „Interaktionsdiagramme“ zusammengefasst.)

Ein **Sequenzdiagramm** zeigt eine Menge von Interaktionen zwischen einer Menge ausgewählter Objekte in einer bestimmten begrenzten Situation (Kontext) unter Betonung der zeitlichen Abfolge.

*Kurz:* Ein Sequenzdiagramm zeigt welche Botschaften zur Bewältigung einer bestimmten Situation in welcher Reihenfolge zwischen den beteiligten Objekten ausgetauscht werden.

Als Beispiel soll hier eine Apotheke dienen, bei der die Kundenrezepte rechnerunterstützt bearbeitet werden. Im nachfolgenden Sequenzdiagramm wird der Kontext „Eingegebenes Rezept wird bearbeitet“ und der Kontext „Rezept löschen“ dargestellt.<sup>2</sup>



<sup>1</sup> UML (Unified Modeling Language)

ist eine von der Object Management Group (OMG) standardisierte Notation zur Visualisierung, Konstruktion und Dokumentation von Modellen für die objektorientierte Softwareentwicklung. Diese Notation hat sich inzwischen allgemein durchgesetzt.

<sup>2</sup> Siehe dazu auch „[http://www.sigs-datacom.de/sd/publications//os/1998/02/OBJEKTSpektrum\\_UM\\_kompakt.htm](http://www.sigs-datacom.de/sd/publications//os/1998/02/OBJEKTSpektrum_UM_kompakt.htm)“