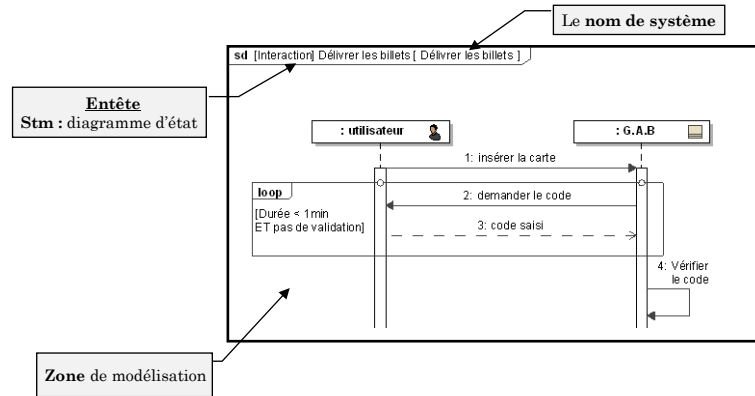


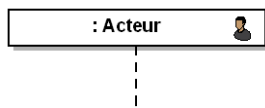
Les diagrammes de séquence représentent le flux de contrôle et de données entre les composants d'un système, en mettant l'accent sur l'ordre des interactions et des messages échangés, particulièrement utiles pour décrire les scénarios comportementaux et interactions complexes en SysML.



Descriptif des constituants de diagramme de séquence

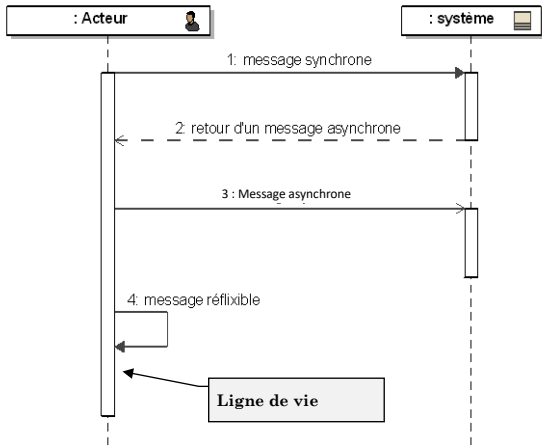
1- Ligne(s) de vie

Chaque entité impliquée dans la séquence possède une ligne de vie, représentée graphiquement par une ligne verticale en pointillés.



2- Messages entre les lignes de vie

Un message est une communication unidirectionnelle entre lignes de vie. Les types incluent :



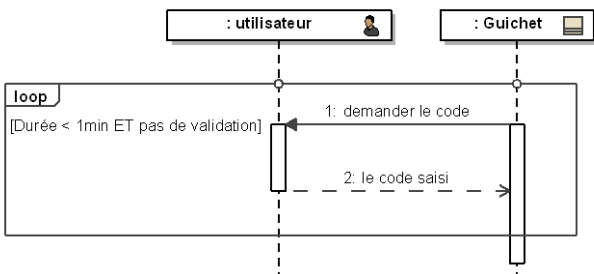
- **Message synchrone** : Envoyé avec attente de réponse, représenté par une flèche pleine.
- **Message de retour** : c'est la réponse du récepteur à un message synchrone, représentée par une flèche en pointillés.
- **Message asynchrone** : n'attend pas de réponse et est représenté par une flèche évidée.
- **Message réflexif** : Un message réflexif est envoyé à soi-même, avec une flèche pleine.

Fragments combinés

Les fragments combinés modélisent des comportements conditionnels (alternatives, boucles) dans les diagrammes de séquence, représentant diverses interactions possibles entre entités.

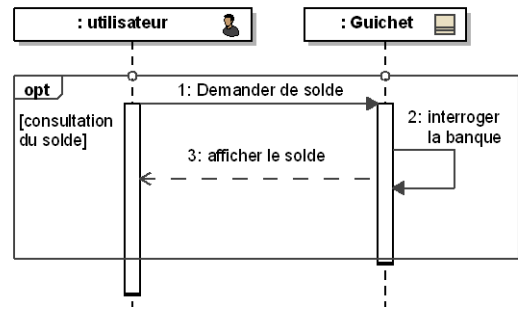
1- Boucle : Loop

Dans un fragment combiné de type Boucle, les échanges s'exécutent tant que la condition de garde est vérifiée.



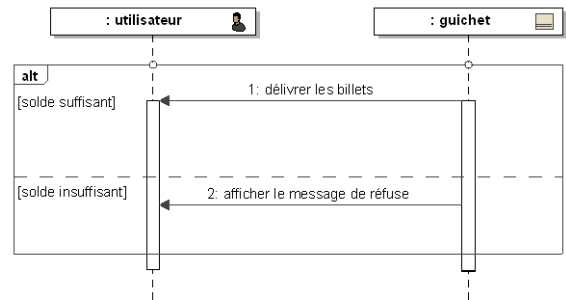
2- Option : Opt

Dans un fragment combiné de type "Option", les échanges ne se produisent que lorsque la condition de garde est satisfaite.



3- Alternative : Alt

Selon l'état de la condition de garde, l'une des possibilités contenues dans le fragment sera exécutée.



Il existe également d'autres fragments combinés, à savoir :

