

# UML-Sequenzdiagramm

## Teilnehmer

- Mensch
- System

## Lebenslinie

- passive Zeit
- aktive Zeit (Aktivierungsbalken)

## Nachricht

- Sendenachricht (Methodenaufruf oder Signal)
  - synchron: Der Sender wird blockiert und wartet solange, bis der Empfänger fertig ist.
  - asynchron: Der Sender kann direkt nach Senden der Nachricht weitermachen.
- Antwortnachricht