

Anleitung: www.websequencediagrams.com**Schreibweise für Objekte:** objekt.KLASSE (Doppelpunkt nicht möglich, da reserviert)**Methode aufrufen:** o1.K1 -> o2.K2: Methodenname**Methodenrückgabel:** o1.K1 --> o2.K2: Rückgabebeschriftung**Aktivitätsbalken (von o2) aktivieren:** o1.K1 -> +o2.K2: Methodenname
oder: **activate** o1.K1**Aktivitätsbalken (von o2) beenden:** o2.K2 -> -o1.K1: Rückgabebeschriftung**Aktivität eines Objekts für sich allein:** o1.K1 -> o1.K1: Aktivität**Objekt später erzeugen:** o1.K1 -> *o2.K2: Methodenname**Objekt zeitlich früher erzeugen:** **participant** o1.K1**Objekt löschen:** **destroy** o1.K1**Benutzer anlegen:** **participant: actor** mustermann**Zweizeilig schreiben:** Anweisungsteil1 \nAnweisungsteil2**Kommentar anfügen:** **note right of** o1.K1: Kommentaortext
oder: **left of / over****Beispiel:**

```

participant actor benutzer
benutzer -> +oppelt.LEHRER: schülerAbfragen
note right of gustl.SCHUELER: Kommentar- \nfunktion
participant gustl.SCHUELER
oppelt.LEHRER -> *r1.AUFGABE: ausdenken
oppelt.LEHRER -> +gustl.SCHUELER: rechne (r1)
gustl.SCHUELER -> gustl.SCHUELER: Aufgabe \nrechnen
gustl.SCHUELER --> -oppelt.LEHRER: Ergebnis sagen
destroy r1.AUFGABE

```

