



Objeto ator

O objeto **ator** representa a personificação de um cliente em seu dispositivo com acesso a serviços financeiros.

[System participant]

Objeto participante do sistema

O objeto **participante do sistema** representa as APIs do parceiro Bankly ou as próprias APIs Bankly.



Caixa ativação ou execução

As **caixas de ativação ou execução** representam o tempo que um objeto precisa para concluir uma tarefa. Quando um objeto está ocupado executando um processo ou esperando por uma mensagem de resposta, use um retângulo cinza fino colocado verticalmente em sua linha de vida.



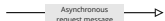
Automensagem

As **automensagens** indicam que um sistema participante envia para si mesmo ou para um subsistema dentro do sistema participante uma mensagem antes da interação continuar.



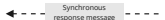
Mensagem de requisição síncrona

As mensagens de requisição síncronas requerem mensagens de resposta síncronas antes que a interação possa continuar.



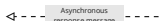
Mensagem de requisição assíncrona

As mensagens de requisição assíncronas requerem mensagens de resposta assíncronas para que a interação possa continuar (exemplo: [http status code 202](https://status.code.202)). Geralmente, aguardam uma mensagem de notificação ou realizam um pooling para confirmação do processamento.



Mensagem de resposta síncrona

Uma mensagem de resposta síncrona é usada como resposta para uma mensagem de requisição síncrona.



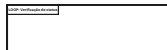
Mensagem de resposta assíncrona

Uma mensagem de resposta assíncrona é usada como resposta para uma mensagem de requisição assíncrona. Geralmente, aguardam uma mensagem de notificação ou realizam um pooling para confirmação do processamento.



Mensagem de notificação

As mensagens de notificação indicam que um processamento assíncrono foi concluído. Geralmente, são enviadas pelo sistema participante requisitado via sistema de notificação (Exemplo: *webhook* ou *push notification*).



Repetição de operação (loop)

O **frame** com tag no canto superior esquerdo com a palavra **LOOP** dentro da tag indica que o trecho dentro do frame vai acontecer repetidas vezes até que uma condição o interrompa.

[System participant]

Linhas de vida

As linhas de vida (linhas verticais tracejadas) indicam a presença do objeto ator ou participante do sistema) ao longo do tempo.