

## **Curso Superior Tecnológico em Sistemas para Internet IFSC Câmpus Garopaba**

## **Engenharia de Software II**

#### **Diagrama de Classes**

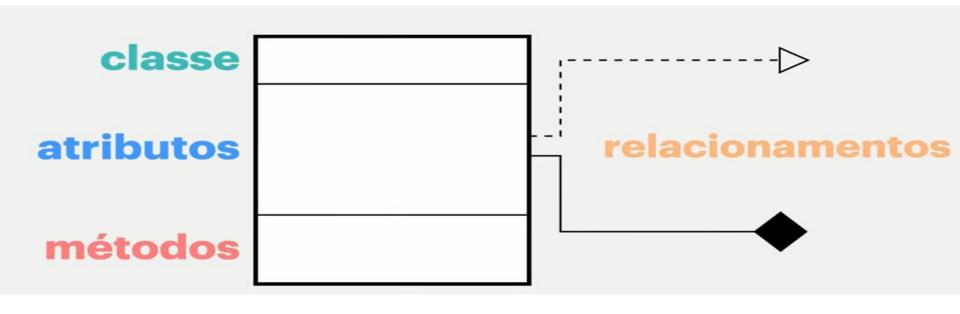
Profa. Thaiana Pereira dos Anjos Reis, Dra. Eng. <a href="mailto:thaiana.anjos@ifsc.edu.br">thaiana.anjos@ifsc.edu.br</a>



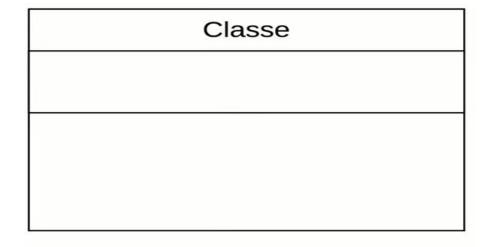
## Agenda

- Diagrama de Classes
- Relacionamento entre classes
- Multiplicidade
- Exercício









#### Boas Práticas: Nomes de Classes

O nome de uma classe deverá corresponder a um **substantivo**. A letra inicial será sempre **maiúscula**.

Caso o nome seja composto, cada palavra do nome deverá começar por uma letra maiúscula. Exemplos: Turma, SalaDeOperacao, CaixaEletronico



#### Sistema Zoológico

Animal









# nome

#### **Boas Práticas:** Nomes de Atributos

O nome de um atributo deverá corresponder a dados e valores que descrevem cada instância da classe. A letra inicial será sempre minúscula.

Caso o nome seja composto, cada palavra do nome deverá começar por uma letra maiúscula. Exemplos: nome, numeroldenficacao, dataNascimento



#### Sistema Zoológico

#### Animal

- nome: String

- numIdent: Inteiro

- idade: Inteiro

-





# Classe alterarNome()

#### **Boas Práticas:** Nomes de Métodos

O nome de um método deverá corresponder a verbos no infinitivo. A letra inicial será sempre **minúscula**.

Caso o nome seja composto, cada palavra do nome deverá começar por uma letra maiúscula. Exemplos: nome, numeroldenficacao, dataNascimento



#### Classe

+ metodo( argumento ): tipoRetorno

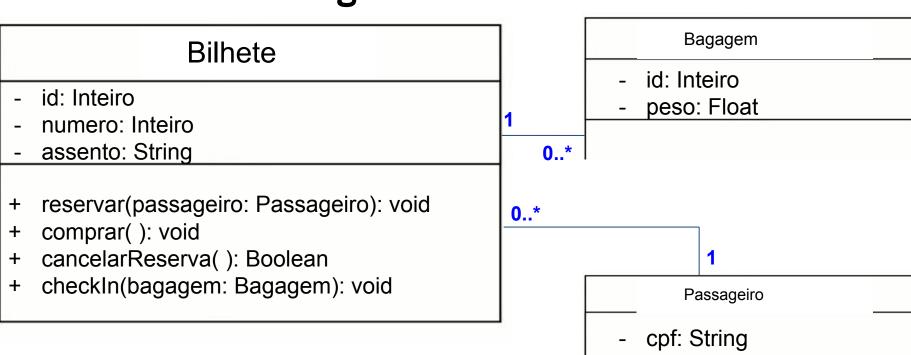


#### **Animal**

- nome: String
- numldent: Inteiro
- idade: Inteiro

- + setNome( nome ): void
- + getIdade (): Inteiro







#### Sistema Zoológico

#### Animal

- nome: String

- numIdent: Inteiro

idade: Inteiro

+ alterarNome()





Animal

- nome: String
- numIdent: Inteiro
- idade: Inteiro

+ alterarNome()

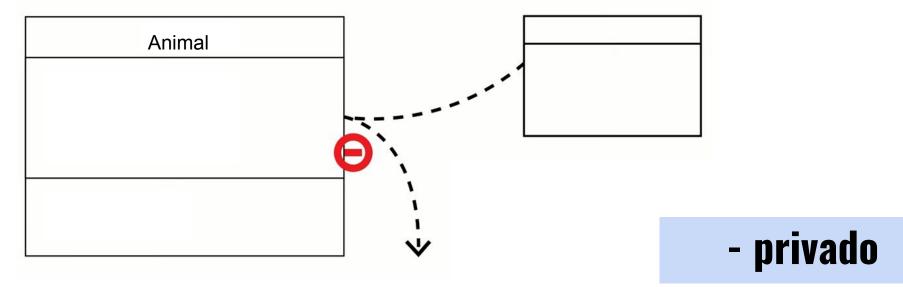
A visibilidade de um atributo ou método define a acessibilidade desse atributo ou método.



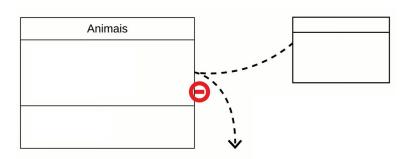
#### **VISIBILIDADE**

- privado
- + público
- # protegido
- ~ pacote/padrão





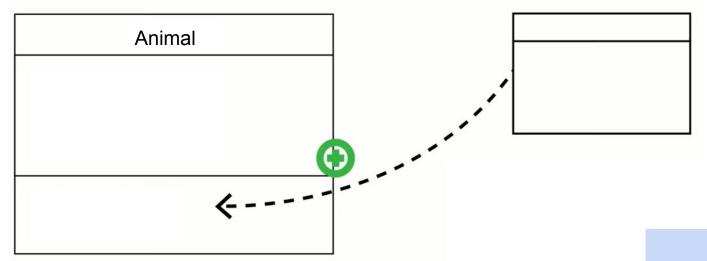




#### - privado

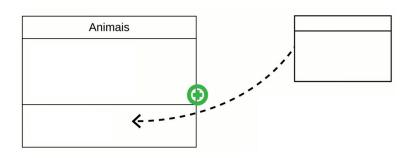
Os atributos ou métodos **não** podem ser acessados por quaisquer outras classes ou subclasses.





+ público

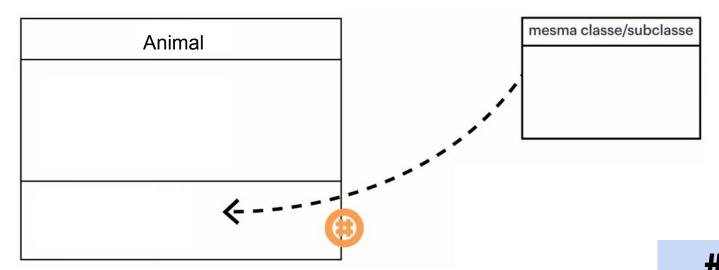




#### + público

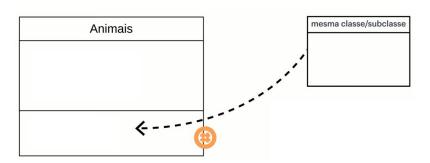
Os atributos ou métodos podem ser acessados por qualquer outra classe.





# protegido

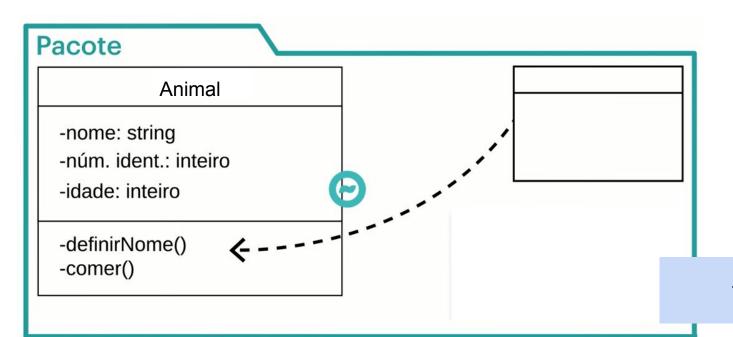




#### # protegido

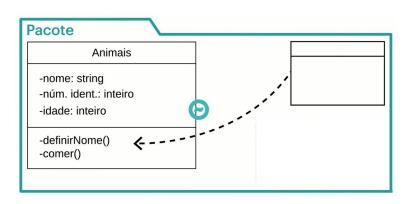
Os atributos ou métodos podem ser acessados somente por sua classe ou subclasses.





~ pacote





#### ~ pacote

Os atributos ou métodos podem ser acessados por quaisquer classes ou subclasses desde que estejam dentro do mesmo pacote.



Normalmente, os **atributos** são:

Normalmente, os **métodos** são:

#### **VISIBILIDADE**

- privado
- + público
- # protegido
- ~ pacote/padrão

#### **VISIBILIDADE**

- privado
- + público
- # protegido
- ~ pacote/padrão



#### **Exemplo**

#### **Cachorro**

- nome: String

- raca: String

- peso: Float

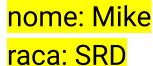
+ definirPorteCachorro()



nome: Bob

raca: Pug

peso: 10



peso: 20





# Diagrama de Classes **Exemplo**

#### **Funcionario**

- nome: String

- telefone: String

- departamento: String

+ atualizarTelefone()



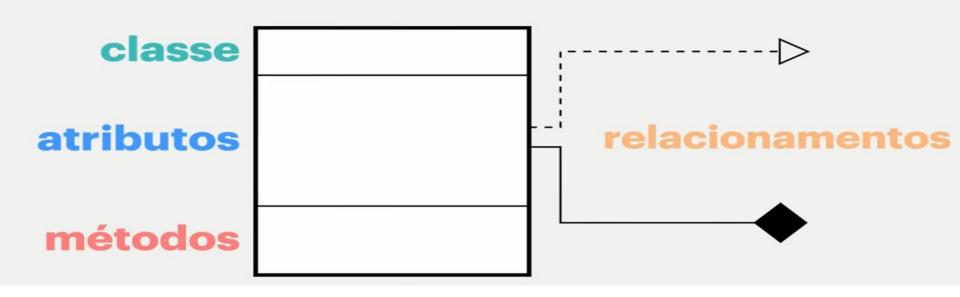
nome: Arthur

telefone: 483344-9888

departamento: Financeiro



# Diagrama de Classes **RELACIONAMENTOS**





Herança





#### Sistema Zoológico

#### Animais

- nome: String

- numIdent: Inteiro

- idade: Inteiro

+ alterarNome()









#### Sistema Zoológico

#### Animais

- nome: String

- idade: Inteiro

- numIdent: Inteiro
- + alterarNome()







#### Elefante

- nome: String - numIdent: Inteiro
- idade: Inteiro
- + alterarNome()

#### Onça

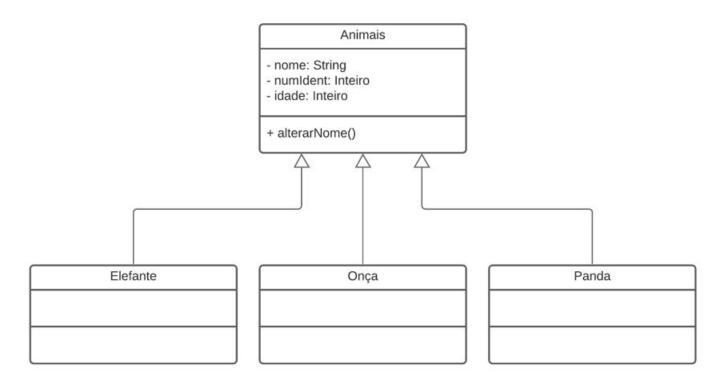
- nome: String
- numIdent: Inteiro
- idade: Inteiro
- + alterarNome()

#### Panda

- nome: String
- numIdent: Inteiro
- idade: Inteiro
- + alterarNome()

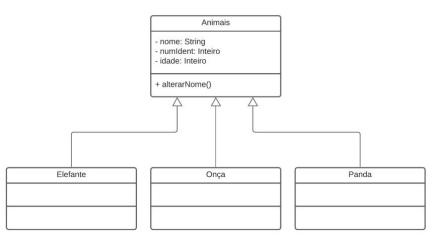


#### Sistema Zoológico





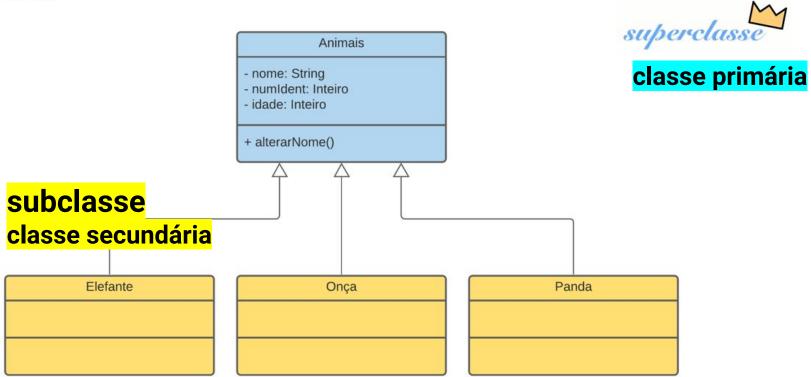
# Diagrama de Classes Herança



A Herança possibilita que as classes compartilhem seus atributos e métodos entre si.

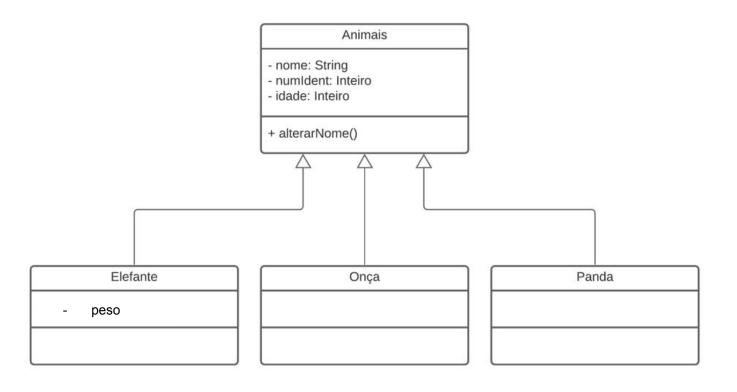


#### Sistema Zoológico



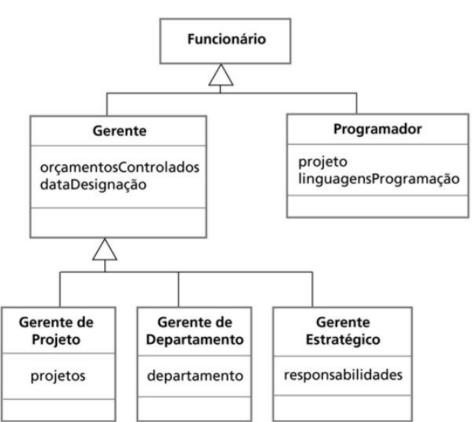


#### Sistema Zoológico



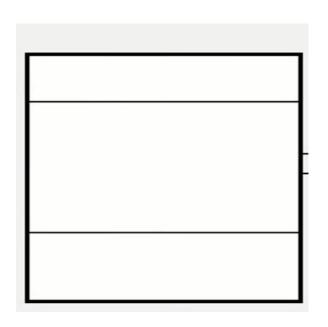


#### **Outro Exemplo**





## Diagrama de Classes CLASSE ABSTRATA

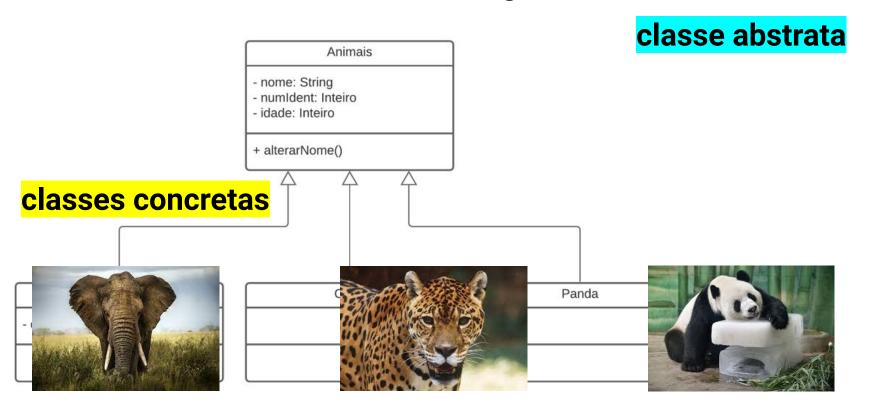


As classes abstratas são as que não permitem realizar qualquer tipo de instância.

São classes feitas especialmente para serem modelos para suas classes derivadas.

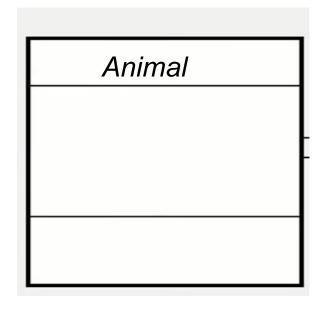


#### Sistema Zoológico





### Diagrama de Classes CLASSE ABSTRATA



Para sinalizar que a classe é abstrata, colocamos o seu nome em itálico ou entre os símbolos << >>

<<Animal>>



### Diagrama de Classes CLASSE ABSTRATA

**Animal** 

As classes derivadas, via de regra, deverão **sobrescrever os métodos** para realizar a implementação dos mesmos.

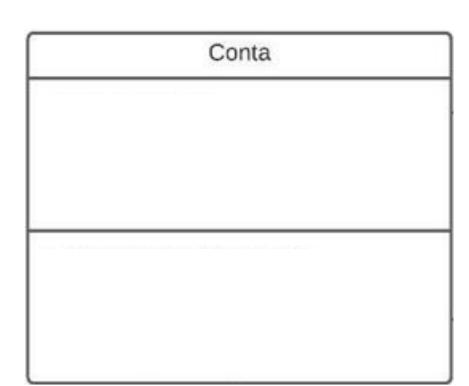
Sobrescrita de método





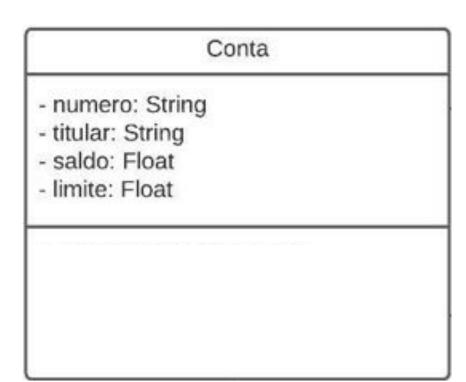
Sistema financeiro para um banco





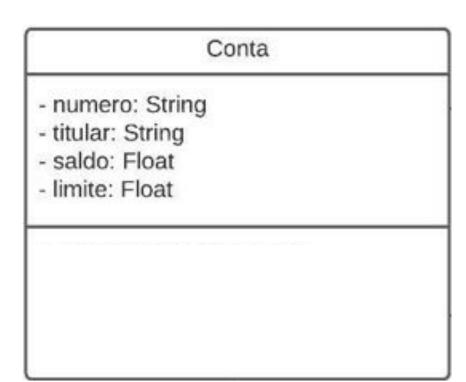
















### Conta - numero: String - titular: String - saldo: Float - limite: Float





#### Conta - numero: String - titular: String - saldo: Float limite: Float + deposita(valorDeposito) + saca(valorSaque) + transfere(contaDestino, valor) + extrato()

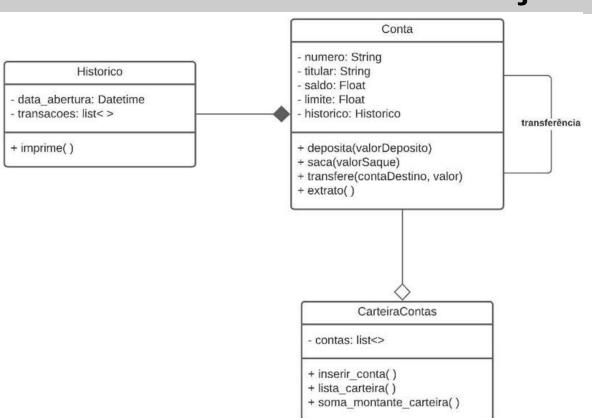




#### RELACIONAMENTOS ENTRE CLASSES



### Diagrama de Classes TIPOS DE ASSOCIAÇÃO





# Diagrama de Classes ASSOCIAÇÃO SIMPLES

Os objetos de uma classe precisam obter informações de objetos de outra classe.

Não existe dependência entre as classes.

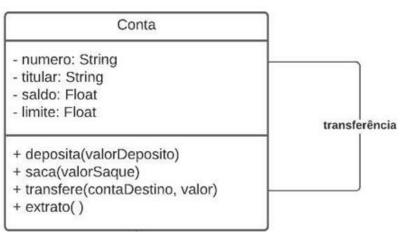
Classe1 Classe2



# Diagrama de Classes ASSOCIAÇÃO SIMPLES

Os objetos de uma classe precisam obter informações de objetos de outra classe (ou da mesma classe).

Não existe dependência entre as classes.



Objeto da classe Conta acessa / tem conhecimento / utiliza objeto da classe Conta também. Isso acontece por meio da operação de transferência.



Diagrama de Classes AGREGAÇÃO

Carteira de Contas





### Diagrama de Classes AGREGAÇÃO

É um tipo de associação e especifica um TODO e suas PARTES.

Aqui, a PARTE pode existir fora do TODO.

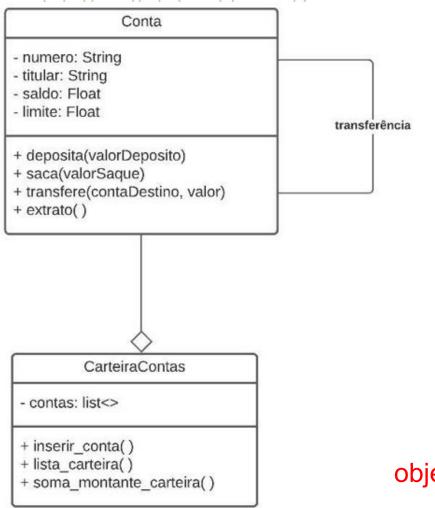




#### Diag

É um tipo de associação e especifica um TODO e suas PARTES.

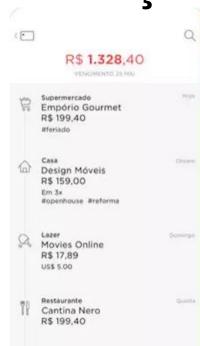
Aqui, a PARTE pode existir fora do TODO.



objeto-todo



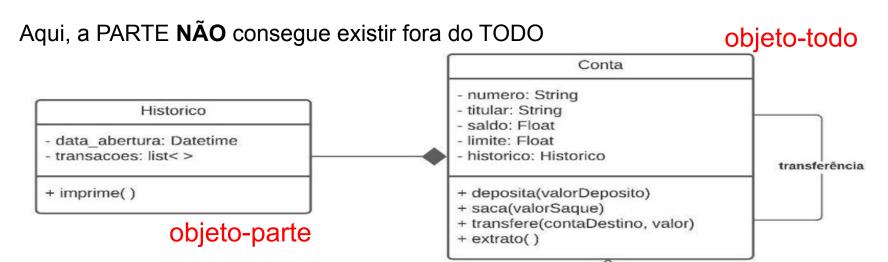
Histórico de Transferências





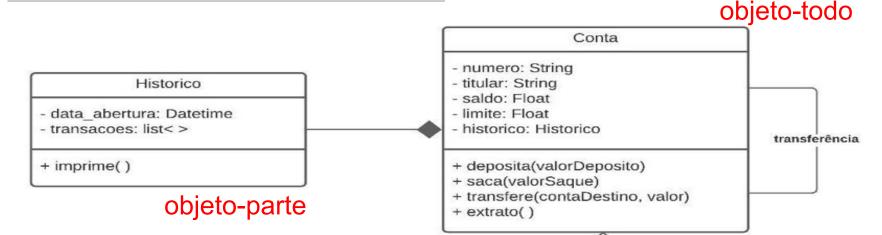


É um tipo de associação e especifica um TODO e suas PARTES.



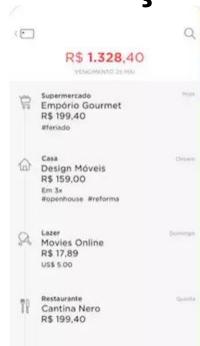


Se a **Conta for excluída**? O que acontece com o Histórico?





Histórico de Transferências



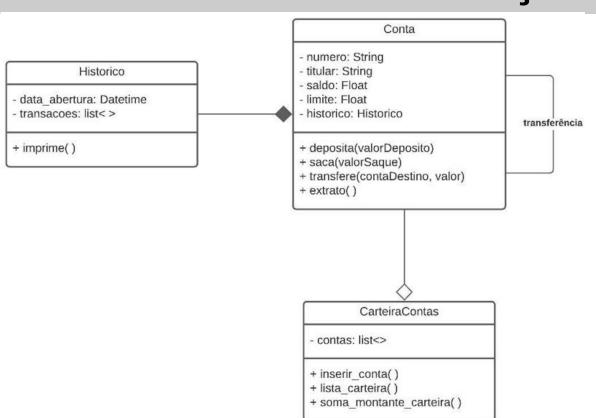






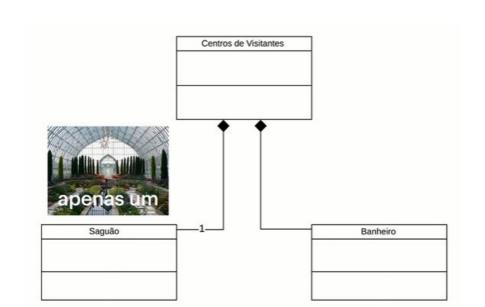


#### Diagrama de Classes TIPOS DE ASSOCIAÇÃO

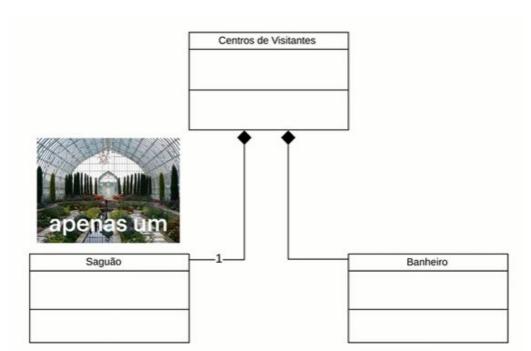




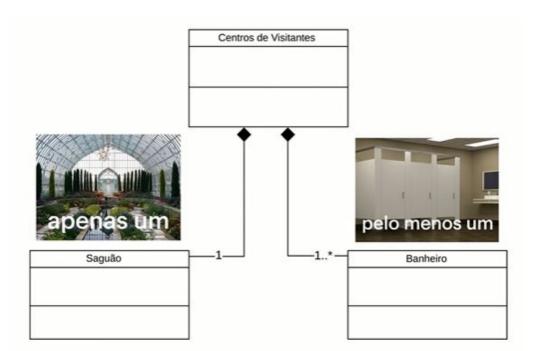
Descreve o relacionamento entre as classes e permite definir **restrições numéricas** nesses relacionamentos.













Associação Simples.

Ex: um voo é cadastrado para um avião

Voo	0*	Avião
	01	

Leitura do diagrama:

Um Voo pode ter 0 ou 1 avião associado.

Um avião pode estar associado a nenhum ou vários voos.

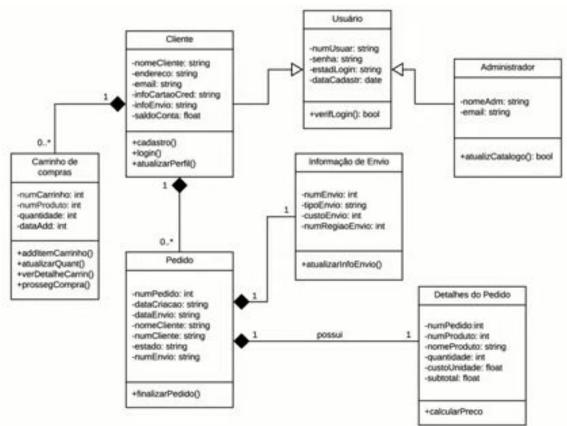


01	No máximo um. Indica que os objetos da classe associada não precisam obrigatoriamente estar relacionados.
11	Um e somente um. Indica que apenas um objeto da classe se relaciona com os objetos da outra classe.
0*	Muitos. Indica que podem haver muitos objetos da classe envolvidos no relacionamento
1*	Um ou muitos. Indica que há pelo menos um objeto envolvido no relacionamento.
35	Valores específicos.



### Exemplo real de um sistema Carrinho de compras online







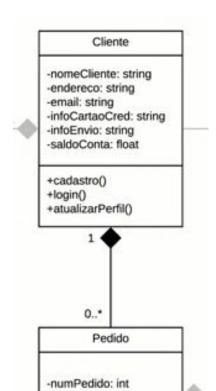
#### Exemplo

- Verificar no diagrama:
- Cliente e Administrador herdam de Usuário
- Administrador pode atualizar o catálogo, já o cliente não
- Composição: Carrinho de compras e Pedido são partes de um Cliente, ou seja, se Cliente foi excluído, seu carrinho e seus pedidos também são excluídos.
- Da mesma forma com Pedido, se ele for excluído,
   Informação de envio e Detalhes do Pedido também são excluídos



#### Exemplo

- Verificar no diagrama:
- Multiplicidade: o Cliente pode se cadastrar e nunca ter feito um pedido (0) ou pode ser um cliente assíduo e fazer diversos pedidos (\*)
- E por outro lado, um pedido pode pertencer somente a 1 Cliente





#### Exercício



#### Exercício

- Cada estudante deverá <u>analisar o código</u> do seu projeto realizado na UC Programação Orientada a Objetos e <u>criar o</u> <u>Diagrama de Classes do seu projeto</u>.
  - Utilize o software Lucidchart ou outro similar;
  - Desenhe as classes (atributos e métodos)
  - Nos métodos, especifique os argumentos e o retorno
  - Insira os relacionamentos
  - Insira as multiplicidades



#### **Dúvidas?**

Profa. Thaiana Pereira dos Anjos Reis, Dra. Eng. <a href="mailto:thaiana.anjos@ifsc.edu.br">thaiana.anjos@ifsc.edu.br</a>



