



# Introdução à UML e Ferramentas CASE

Prof. Edjandir C. Costa edjandir.costa@ifsc.edu.br





### Sumário

- Sumário
  - -Definição
  - -Objetivos
  - -Histórico
  - -Visão geral
  - -Importância





# Introdução

#### Definição

- UML (Linguagem de Modelagem Unificada)
- Seus símbolos permitem representar (modelar) um software

#### Objetivo

- Visualizar um software em diagramas padronizados
  - Observar um software sob diversos ângulos
- Documentar um software
  - Comunicar para diferentes pessoas (audiências) aspectos de um software
- Especificar um software de forma a evitar ambiguidades
- Construir
  - Modelos podem ser transformados em código





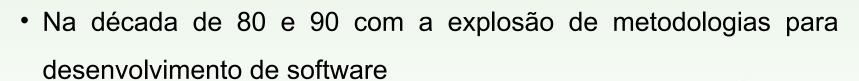
#### Importância da UML

- É um padrão aberto
  - São padrões disponíveis para livre acesso e implementação, que independem de *royalties* e outras taxas e sem discriminação de uso;
- É suportada por diversas ferramentas;
- Baseada em experiências anteriores;
- Suporta (pode ser usada em) todo o ciclo de vida de desenvolvimento.



#### Histórico

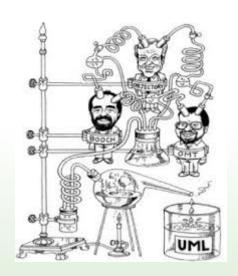
- Problema

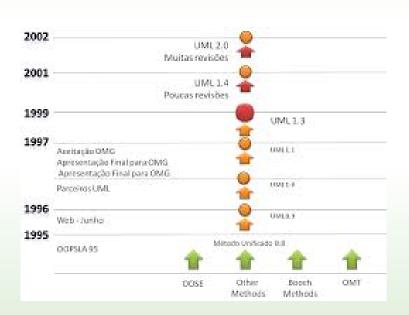


Introdução

• Criou-se, também, diversas maneiras diferentes para representar

software









#### · Histórico...

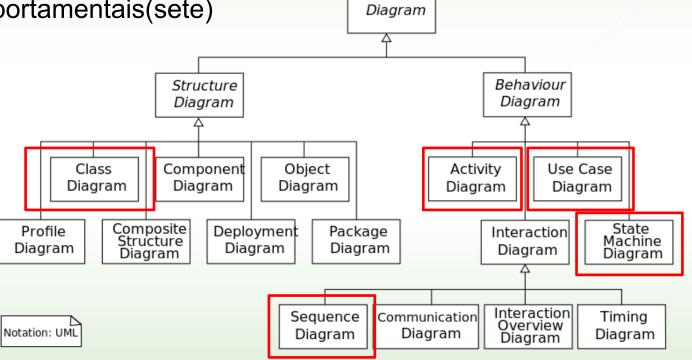
- Foi inspirada para dar suporte à modelagem orientada a objetos
- Os esforços para a criação da UML tiveram início em outubro de 1994 e em junho de 1996, a versão 0.9 da UML
- Em 1997 a UML foi aprovada como um padrão pelo OMG
  (Object Management Group)
- OMG consórcio internacional de empresas que definem padrões para orientação a objetos



# Introdução

#### Visão geral

Atualmente a UML está na versão 2.2 e possui 14 diagramas,
 divididos em duas grandes categorias: Estruturais (sete) e
 comportamentais(sete)







- · Visão geral: exemplos de alguns diagramas
  - http://astah.net/videos







## Introdução

- O que ela NÃO é ?
  - UML não é uma metodologia
  - Ela não diz quem deve fazer o quê, quando e como
  - UML não é uma linguagem visual de programação.



- Ferramenta CASE (Computer-Aided Software Engineering)
  - -Definição
    - É qualquer ferramenta baseada em computador que auxilie o desenvolvimento (produção) de software
  - -Objetivo
    - Melhorar a produtividade (fazer mais com menos recursos)
      das atividades realizadas no desenvolvimento de software



- Ferramenta CASE (Computer-Aided Software Engineering)
  - -Classificação
    - Front End: foco nas atividades iniciais
    - Back End: foco nas atividades finais
    - Integrated CASE (I-CASE): foco em todas as atividades



- Ferramenta CASE (Computer-Aided Software Engineering)
  - Integrated Case
    - Ambientes Integrados de Desenvolvimento (IDEs)
      - Suportam diversas atividades:
        - » Edição
        - » Compilação
        - » Execução
        - » Debug (depurador de código)
        - » Testes
        - **»** ...
      - NetBeans, Eclipse, Delphi, Visual Studio, Sun Studio etc





- Ferramenta CASE (Computer-Aided Software Engineering)
  - Exemplos
    - Objects by Design
      - http://www.objectsbydesign.com/tools/umItools\_byProduct.html





- Ferramenta CASE (Computer-Aided Software Engineering)
  - Ferramentas que apóiam o desenvolvimento e permitem a elaboração de artefatos UML de forma integrada.

