Projeto Interdisciplinar - Linguagens Formais e Autômatos

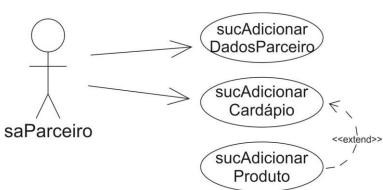
O diagrama de Estado é um diagrama específico para modelar os diversos estados de um objeto durante o seu ciclo de vida. Ele é muito utilizado na área de eletrônica digital assim como em linguagens formais. Foi importado pela UML por ser uma maneira eficiente e clara de se descrever todos os possíveis estados de um sistema assim como quais eventos levam a transição de um estado para outro.

Já Uma máquina de estados finitos ou autômato finito é uma modelagem de um comportamento composto por estados, transições e ações.

A correlação entre elas, é que o diagrama de estados especifica uma máquina de estados, com estados (duradouros e em número finito) e transições entre estados (instantâneas) causadas por eventos (instantâneos). Pode também especificar as ações (instantâneas) e atividades (duradouras) realizadas em resposta a eventos ou durante a permanência em estados, respectivamente.

Aplicando o diagrama no primeiro caso





Estados dos objetos:

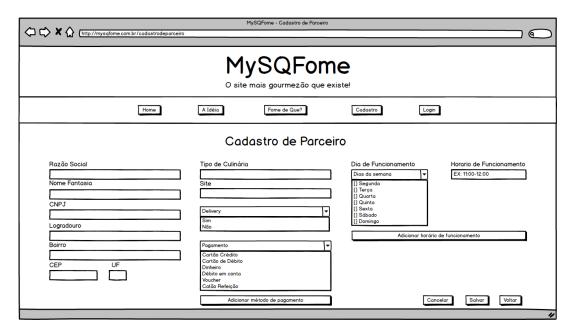
Parceiro = ID, restaurante, Endereço, CNJP, Nome_Fantasia, Tipo_de_Culinária, Telenofe.

AdicionarProduto= Nome_Produto, ID_Produto, Categoria_Produto, Valor_Produto.

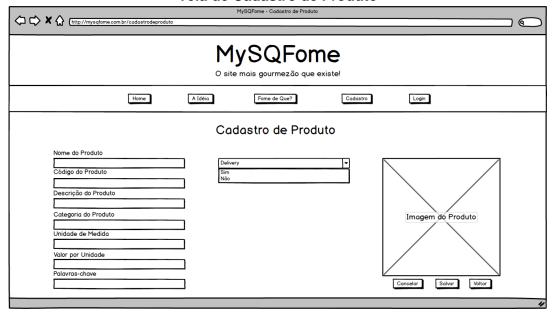
AdicionarCardapio = Categoria, Nome_Produto, Valor.

Telas

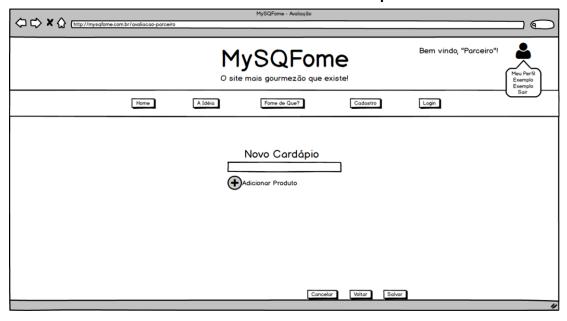
Tela de cadastro do Parceiro



Tela de Cadastro de Produto



Tela com o botão de Novo Cardápio



Tela com o Cardápio

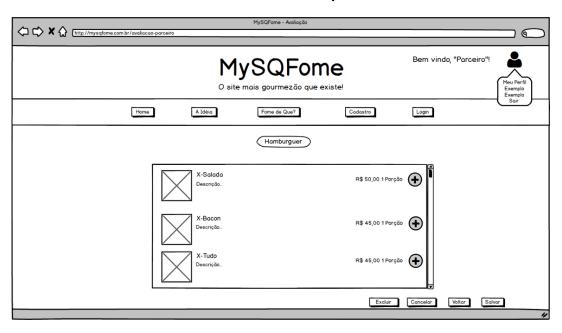
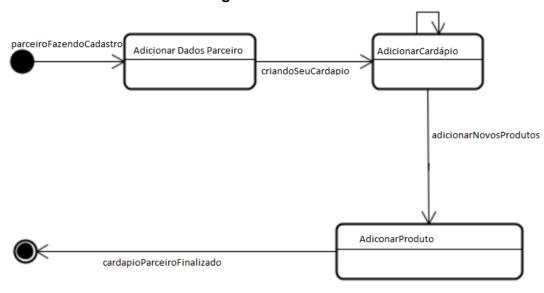
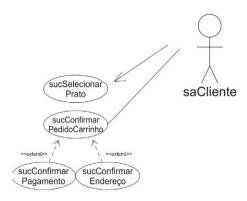


Diagrama de Estado



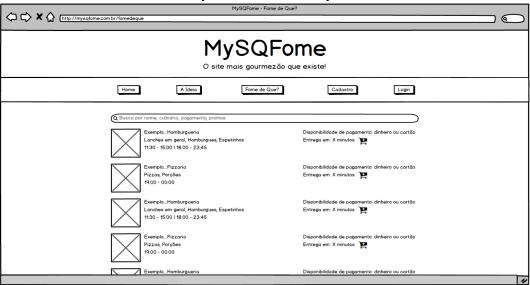
2)



Estado dos Objetos

selecionarPrato = ID_prato, Nome_prato, Preco_prato confirmarPagamento = cartao, novo_metodo, debito_conta confirmarEndereco = Meu_endereco, Novo_endereco

Telas Tela para selecionar o prato



Tela de forma de Pagamento



Tela para meus endereços de entrega

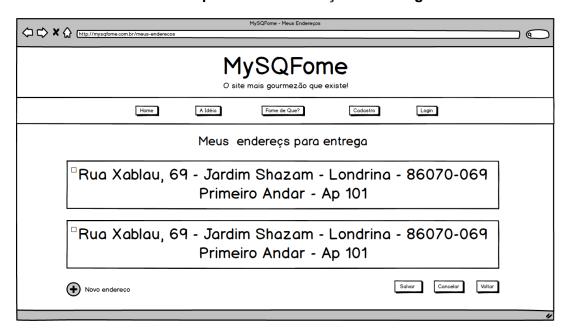


Diagrama de Estado

