

UML introdução - Exercícios - by Gemini

Gustavo Bezerra de Andrade – SP313475X – TADS

1. Qual das seguintes NÃO é um tipo de diagrama UML?

- (a) Diagrama de Classe
- (b) Diagrama de Componente
- (c) Diagrama de Sequência

(d) Diagrama de Banco de Dados → Resposta

2. Qual é o objetivo de um diagrama de classe?

(a) Mostrar as interações entre objetos em um sistema → Resposta

- (b) Representar a estrutura estática de um sistema
- (c) Descrever o comportamento de um sistema ao longo do tempo
- (d) Definir a implantação de um sistema em hardware

3. Qual é a diferença entre uma associação e um relacionamento de agregação em UML?

- (a) Uma associação é um relacionamento mais forte entre classes do que uma agregação.

(b) Uma agregação é um relacionamento parte-todo entre classes, enquanto uma associação é um relacionamento geral entre classes. →

Resposta

(c) As agregações só podem ser representadas com setas unidirecionais, enquanto as associações podem ser representadas com setas bidirecionais.

(d) As agregações são sempre representadas com diamantes nas extremidades das linhas, enquanto as associações são sempre representadas com linhas sólidas.

4. Qual é o objetivo de um diagrama de sequência em UML?

(a) Mostrar a estrutura geral de um sistema

(b) Descrever as interações entre objetos em um sistema ao longo do tempo → Resposta

(c) Descrever o comportamento de um sistema em resposta a eventos

(d) Definir a implantação de um sistema em hardware

5. Qual é a diferença entre um caso de uso e um ator em UML?

(a) Um caso de uso é uma pessoa que interage com um sistema, enquanto um ator é uma representação de uma função do usuário.

(b) Um caso de uso é uma tarefa específica que um usuário pode realizar com um sistema, enquanto um ator é uma pessoa que interage com um sistema. → Resposta

(c) Os casos de uso são representados por figuras de pau, enquanto os atores são representados por ovais.

(d) Os casos de uso são sempre descritos em texto, enquanto os atores são sempre representados visualmente.

6. Qual é o objetivo de um diagrama de máquina de estado em UML?

(a) Mostrar as interações entre objetos em um sistema

(b) Representar a estrutura estática de um sistema

(c) Descrever o comportamento de um objeto ao longo do tempo em resposta a eventos → Resposta

(d) Definir a implantação de um sistema em hardware