



Início (/) > Superior de Tecnologia em Análise e Desenv... > Análise e Modelagem de Sistemas (/aluno/ti... > Adg4 - Análise e Modelagem de Sistemas

Adg4 - Análise e Modelagem de Sistemas

Informações Adicionais

Período: 07/11/2022 00:00 à 03/12/2022 23:59

Situação: Cadastrado

Tentativas: 2 / 3

Protocolo: 816361502

A atividade está fora do período do cadastro

Avaliar Material

1) Diagramas UML servem para dar ao analista uma representação do sistema, ainda que parcial. O sistema que está em desenvolvimento depende muito dos diagramas para compreensão da arquitetura.

Existem diversos tipos de diagramas UML, segmentados em dois grupos: estáticos e dinâmicos.

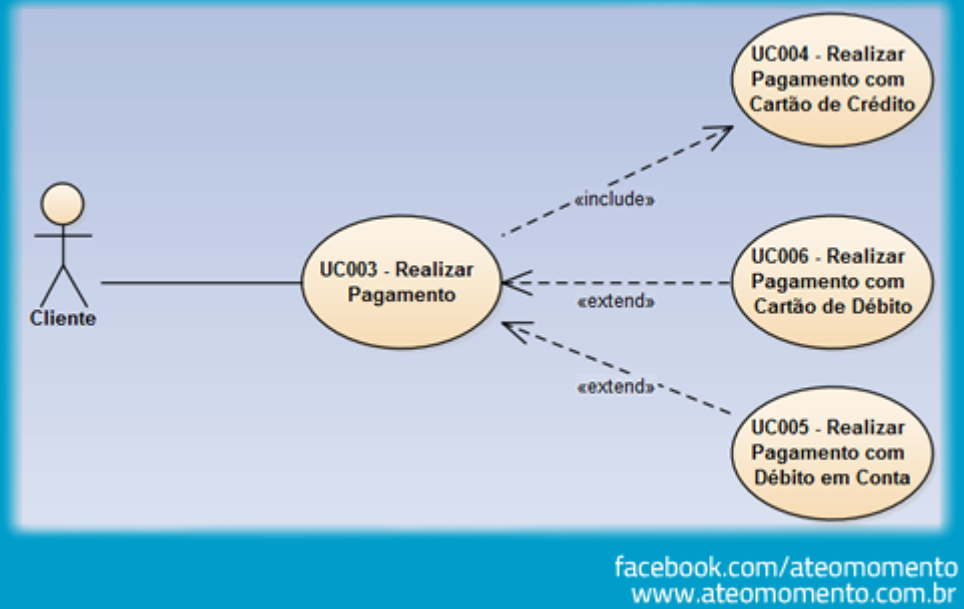
Considerando o contexto, analise a tabela a seguir:

COLUNA A

COLUNA B

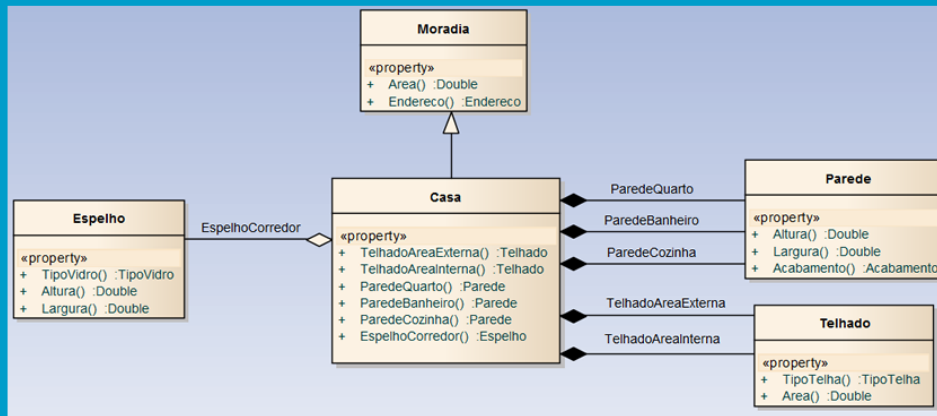
I. Diagrama de casos de uso

1.



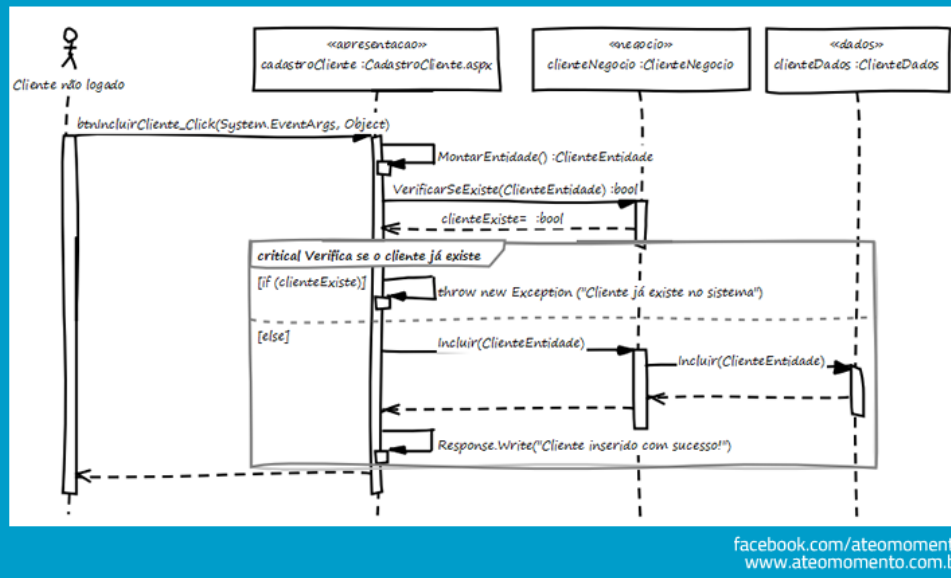
II. Diagrama de classe

2.



III. Diagrama de sequência

3.



Fonte: Disponível em: <https://www.ateomomento.com.br/>. Acesso em 13 de fev. de 2020.

Considerando o contexto apresentado, assinale a alternativa correta.

Alternativas:

a) I - 1; II - 2; III - 3. ☒

b) I - 2; II - 3; III - 1.

c) I - 3; II - 2; III - 1. ☐ Alternativa assinalada

d) I - 2; II - 1; III - 3.

e) I - 1; II - 3; III - 2.

2) A linguagem UML (Unified Modeling Language) tem por objetivo proporcionar as melhores práticas em modelagem de sistemas. Suas versões trouxeram padronização para os diagramas que, somado às inúmeras melhorias, a tornou uma das linguagens mais utilizadas no mundo.

A UML 2.5.1 apresenta esta estrutura de Diagramas:

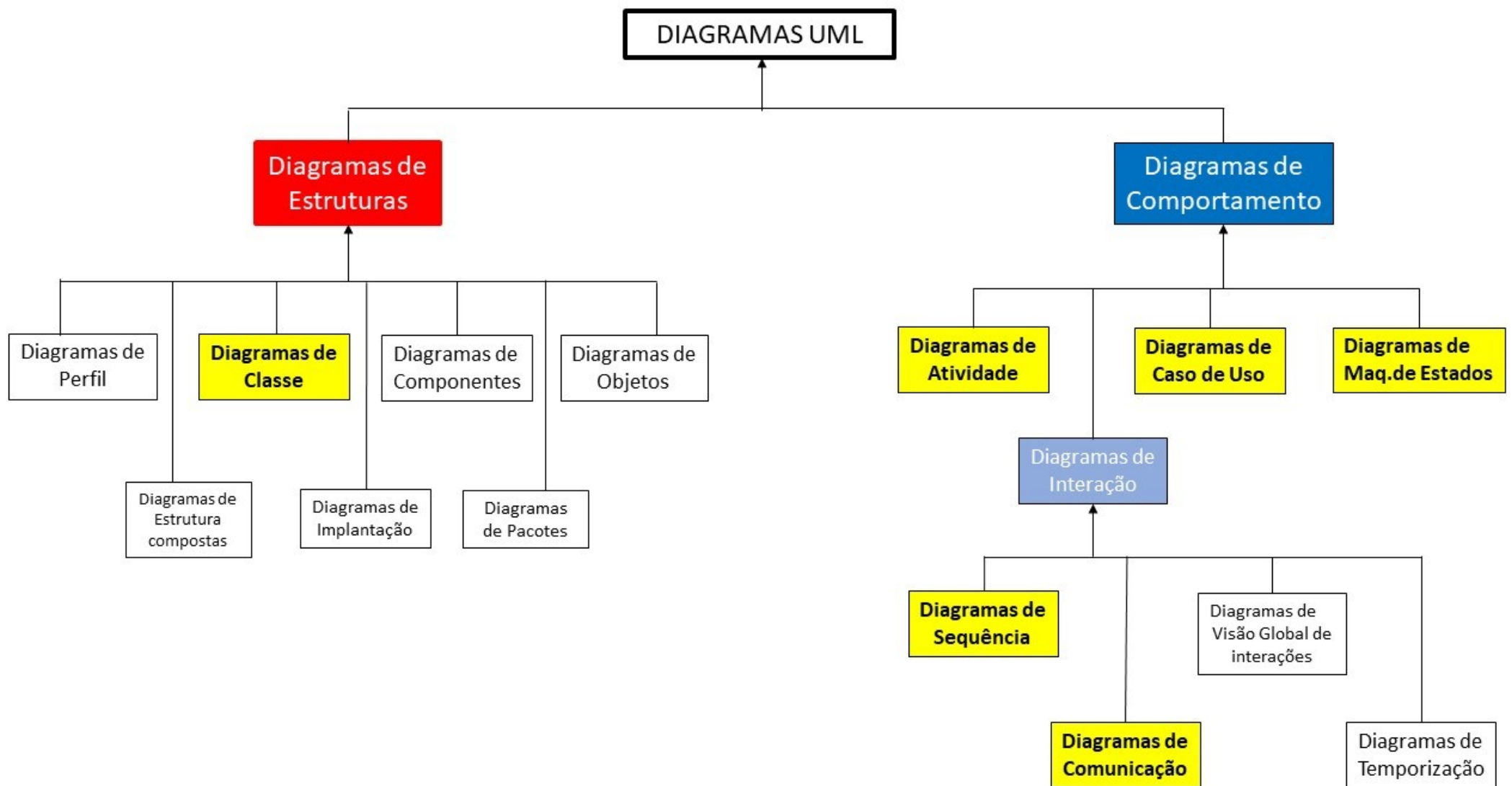


Figura 1: Taxonomia da estrutura de diagramas

Analise as afirmativas a seguir, tendo como referência a estrutura de diagramas, e assinale V para verdadeiro e F para falso.

() Os diagramas dinâmicos compreendem o grupo “diagrama de estrutura”. Eles representam as estruturas do sistema consideradas dinâmicas.

() Os diagramas estáticos compreendem o grupo “diagrama de comportamento”. Eles representam as estruturas estáveis do sistema.

() Um dos focos na construção da UML é evitar desperdícios e retrabalhos. Com uma boa comunicação, o entendimento de 20% dos diagramas tende a resolver 80% dos cenários a serem trabalhados.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência CORRETA.

Alternativas:

a) F – F – F.

b) V – V – V.

c) V – V – F.

d) F – F – V. ☒

e) F – V – F.

3) A “Agile Alliance” surgiu em 2001 em um encontro de profissionais de empresas concorrentes, mas que tinham o desejo de melhorar os processos de desenvolvimento. O “Manifesto para Desenvolvimento Ágil de Software”, assinado por todos do encontro, marcou definitivamente uma mudança expressiva no modelo das tratativas de desenvolvimento de Software. Ele contém apenas quatro valores principais que norteiam os trabalhos, mas que ao serem olhados atentamente, mostram o forte e positivo impacto que a implementação de uma das metodologias ágeis pode causar nas organizações.

Agile Alliance. Disponível em: <https://www.agilealliance.org/>. Acesso em 14 de fevereiro de 2020.

Com relação ao princípio dos métodos ágeis, analise as afirmativas a seguir:

I. Envolvimento do cliente é um princípio fundamental, uma vez que os clientes devem ser profundamente envolvidos no processo de desenvolvimento, tendo como papel o fornecimento e priorização de novos requisitos do sistema e avaliar as iterações do sistema

II. O software é desenvolvido em incrementos e o cliente especifica os requisitos a serem considerados em cada incremento.

III. Os requisitos do sistema uma vez definidos, não é possível modifica-los.

IV. As habilidades da equipe de desenvolvimento devem ser reconhecidas e exploradas, sendo importante, desenvolver suas próprias maneiras de trabalhar sem processos prescritivos.

Com base no contexto apresentado, é correto o que se afirma em

Alternativas:

a) I e II, apenas.

b) I e III, apenas.

c) I, II e III, apenas.

d) I, II e IV, apenas. ☒

e) I, II, III e IV.

4) O paradigma orientado a objeto tornou-se muito utilizado a partir de 1997, quando foi criado uma Linguagem Unificada de Modelagem, a UML (*Unified Modeling Language*). Com o paradigma orientado a objeto surgiu não só um novo padrão para o desenvolvimento de *software*, mas também, uma nova forma de pensar como modelar os problemas do mundo real.

Tomando como referência o contexto apresentado, julgue as afirmativas a seguir em (V) Verdadeiras ou (F) Falsas:

() Associamos a abstração para classificar um objeto, a modelagem orientada a objetos começa pela abstração.

() Uma classe é a representação da abstração, é o momento em que definimos as características do objeto e quais ações que o objeto poderá fazer.

() Um objeto é parte integrante de uma classe, uma vez realizado a abstração, sabemos quais objetos farão parte das classes modeladas na UML.

() Toda ação ou comportamento de uma classe é denominado de “propriedade da classe” e através dessas propriedades, as classes podem se comunicar com outras classes.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência CORRETA.

Alternativas:

a) F – V – V – F.

b) V – F – F – V.

c) V – V – V – F.

d) F – V – F – V.

e) V - V - F - F. ☒