

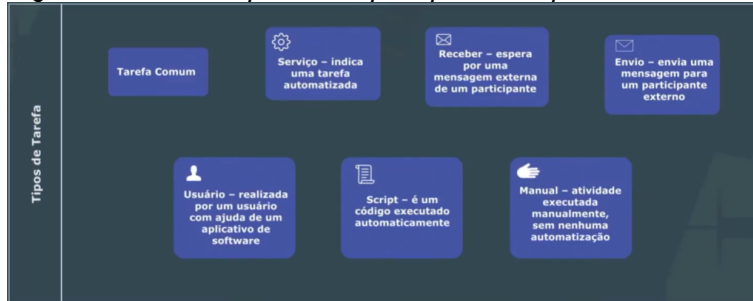
## Análise de Sistemas

Processos de Negócios = forma como os negócios são feitos em determinada empresa, gerando no final o produto ou serviço.

AS IS = como o processo de negócio está, antes da implementação do novo sistema.

TO BE = como o processo de negócios ficará, depois da implementação do novo sistema.

BPM = Gestão de Processo de Negócios, auxilia a empresa a mapear processos, padronizar e melhorar seus produtos e serviços.



Métodos de Modelagem de Sistemas = modelagem estruturada, modelagem essencial e modelagem orientada a objetos.

DFD = Diagrama de Fluxo de Dados, mostra o que o sistema deve fazer, mas não como será feito. É dividido em vários níveis, quanto mais baixo, mais geral a visão; quanto mais alto, mais específica.

Engenharia de Requisitos = concepção (entender o problema geral), levantamento (entender o específico, entrevistar o cliente), elaboração (montar um esboço da solução), negociação (negociar o esboço com o cliente), especificação (construir o documento que especifica o software e os requisitos) e validação (validar o documento com o cliente).

Requisitos Funcionais = dizem as funções que o software deve ter, os serviços que ele faz.

Requisitos Não Funcionais = critérios que qualificam os requisitos funcionais, como performance e usabilidade.

Casos de Uso = documenta os requisitos funcionais, através do fluxo principal (caminho feliz), fluxo alternativo (desvios, pequenos erros no caminho) e fluxo de exceção (não tá no caminho, mas pode ser acessado, como páginas de ajuda). É demonstrado através de bonecos (pessoas), circunferências (ações) e linhas (relacionamentos).

UML = Linguagem Unificada de Modelagem, um jeito mais simples de mostrar os softwares.

Abstração = focar no que é importante no momento, com aquele objeto. Ter ele inteiro, mas abstrair o essencial no momento.

Encapsulamento = dividir o código em várias partes, para facilitar o entendimento.

Herança = compartilhamento da estrutura do objeto para outros, filhos, que pegam a estrutura e implementam algo mais.

Classe = divisão de objetos iguais.

Objeto = possui atributos (informações) e métodos (ações).

Método = pode ser público (+), protegido(#) ou privado (-).

Diagrama de Classes =

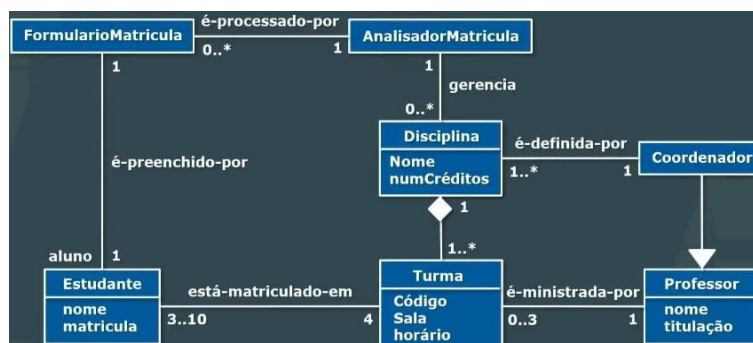


Diagrama de Estado =



Diagrama de Atividades =

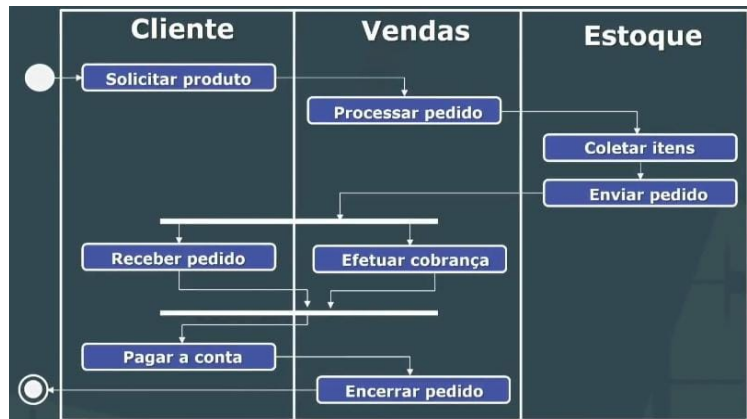


Diagrama de Sequência =

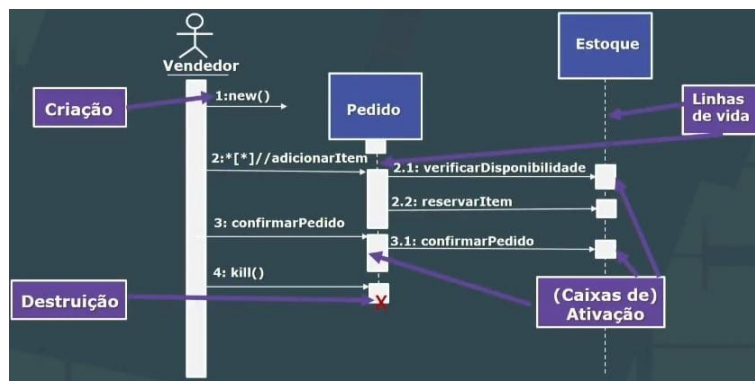


Diagrama de Componentes =

