UML

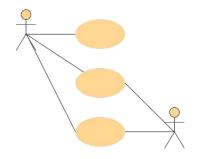


DIAGRAMA DE CASO DE USO NA PRÁTICA

UML

UML - Linguagem de Modelagem Unificada, é um modelo de linguagem **para projetar sistemas OO**, que define uma **notação** (um jeito de escrever, ilustrar, comunicar) de todos os elementos de **representação gráfica** vistos no modelo. Realizada na fase de análise onde não preocupa-se com software nem hardware.

- Diagramas Estruturais (Estáticos)
 - Diagrama de Classes
 - Diagramas de Objetos
 - Diagrama de Caso de Uso
 - Diagrama de Componentes, etc.
- Diagramas Dinâmicos
 - Diagrama de Seqüência
 - Diagrama de Estados
 - Diagrama de Atividades
 - Diagrama de Colaboração, etc.

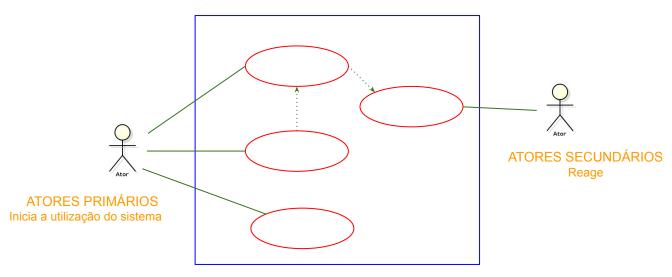
DIAGRAMA DE CASO DE USO

DIAGRAMA DE CASO DE USO, documenta **o que o sistema faz** do ponto de vista do usuário. Descreve as **principais funcionalidades** do sistema **e a interação** dessas funcionalidades com os usuários do mesmo sistema. Não se aprofunda em detalhes técnicos que dizem como o sistema faz.

Diagramas de Casos de Uso são compostos basicamente por quatro partes:

- Cenário: Sequência de eventos que acontecem quando um usuário interage com o sistema.
- Ator: Usuário do sistema, ou melhor, um tipo de usuário.
- Use Case: É uma tarefa ou uma funcionalidade realizada pelo ator (usuário)
- Relacionamento/Comunicação: é o que liga um ator com um caso de uso

DIAGRAMA DE CASO DE USO - ELEMENTOS



RELACIONAMENTOS Interação dos atores com o sistema.

SISTEMA

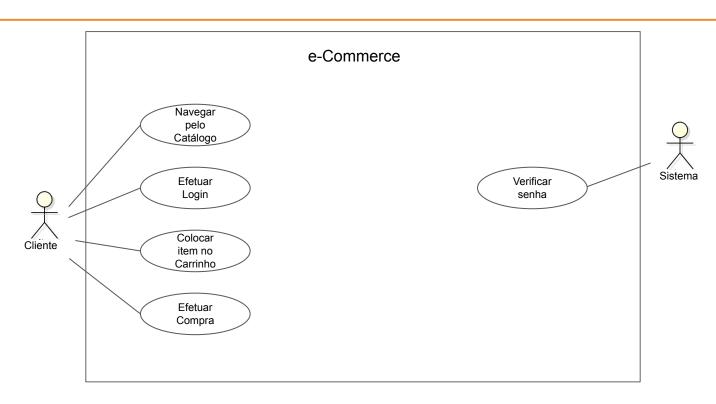
Site, software, Processo de Negócios, Aplicativos...

ATORES

Objetos externos: Pessoa, Organização, Outro Sistema, Dispositivos...

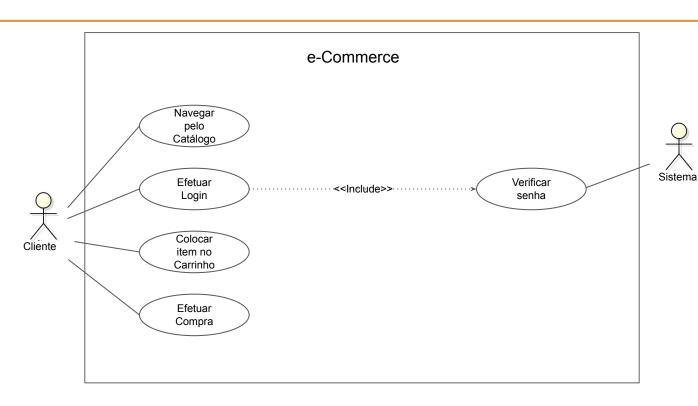
CASOS DE USO

Descreve o que o sistema realiza. Inicia com verbo.

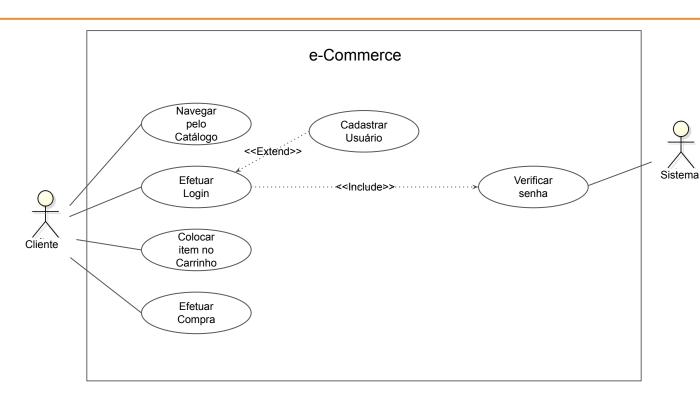


Relacionamento Associação —

Interações simples. Cada ator terá que se relacionar com ao menos um caso de uso.



Mostra a dependência de um Caso de Uso Base e Caso de Uso Incluído. Cada vez que o Base for realizado o Incluído será realizado também. O Caso de Uso Base requer um Caso de Uso Incluído para ser completo.



Relacionamento Extensão «···········

Caso de Uso base e um Caso de Uso Estendido. Quando o Base for realizado o Estendido poderá ou NÃO ser realizado.

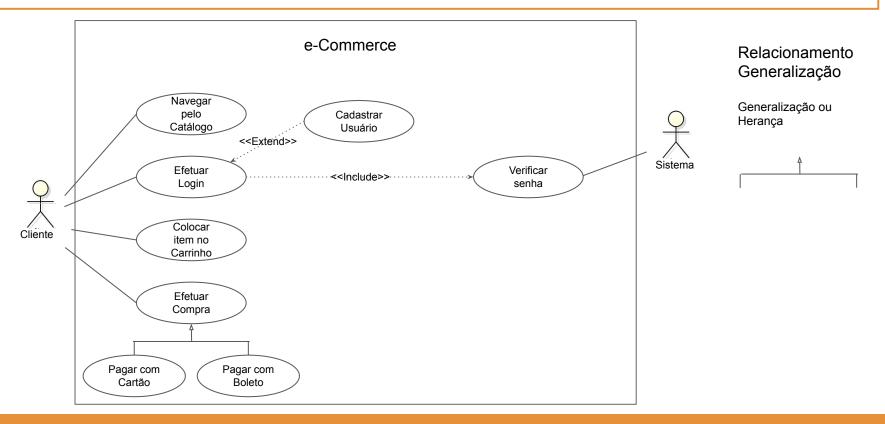
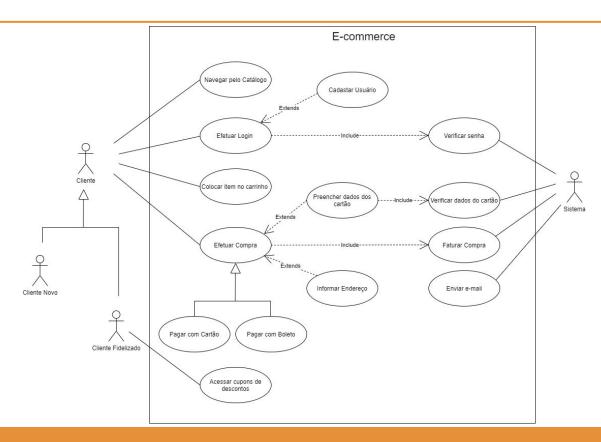


DIAGRAMA DE CASO DE USO - EXEMPLO E-COMMERCE



UML

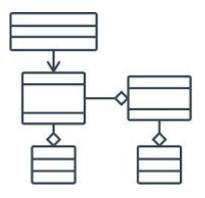
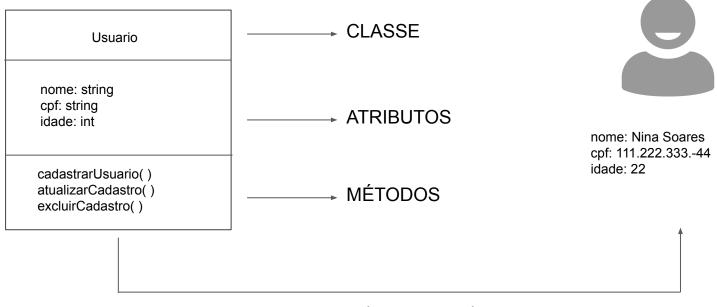


DIAGRAMA DE CLASSE NA PRÁTICA

DIAGRAMA DE CLASSE

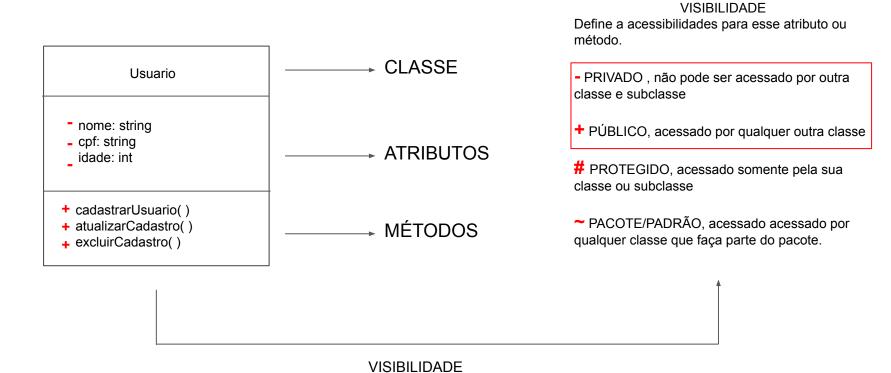
- Diagrama mais utilizado da UML
- Serve de apoio para a maioria dos outros diagramas
- Define a estrutura das classes do sistema
- Estabelece como as classes se relacionam

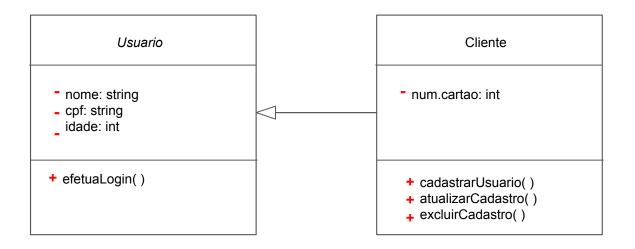
DIAGRAMA DE CLASSE



INSTÂNCIA DE USUÁRIO

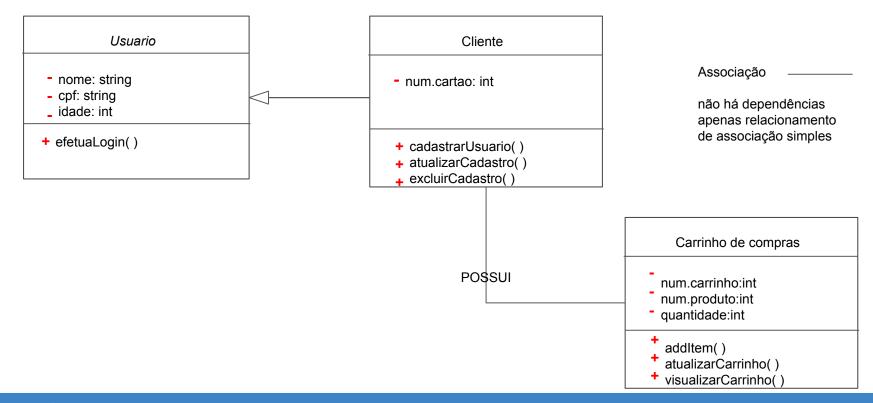
DIAGRAMA DE CLASSE - VISIBILIDADE

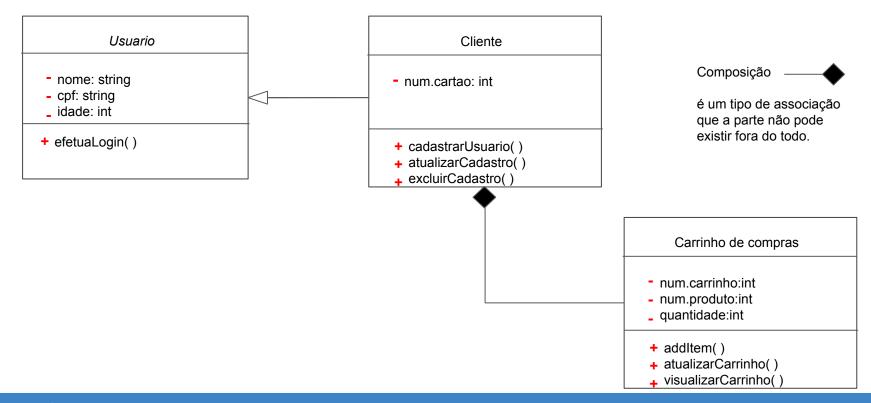




Herança — A Classe Usuario será uma classe Abstrata, não há necessidade de instanciá-la, utilizada como uma forma de evitar repetições e manter o código simples

Representa-se uma classe abstrata: *Usuario* <<*Usuario*>>.





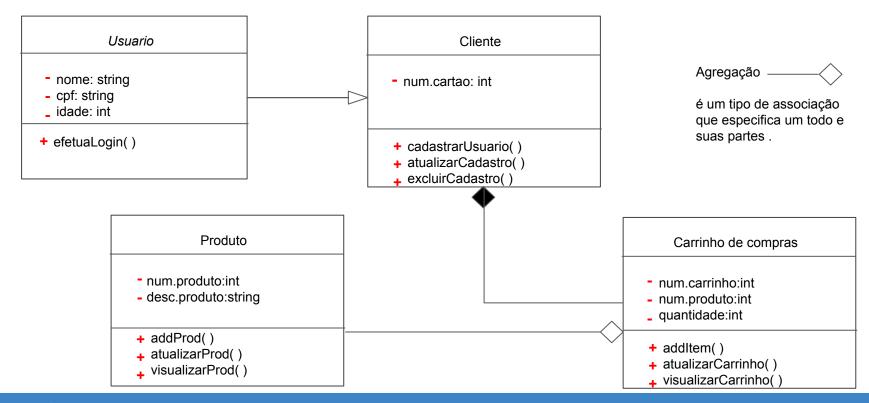


DIAGRAMA DE CLASSE - MULTIPLICIDADE

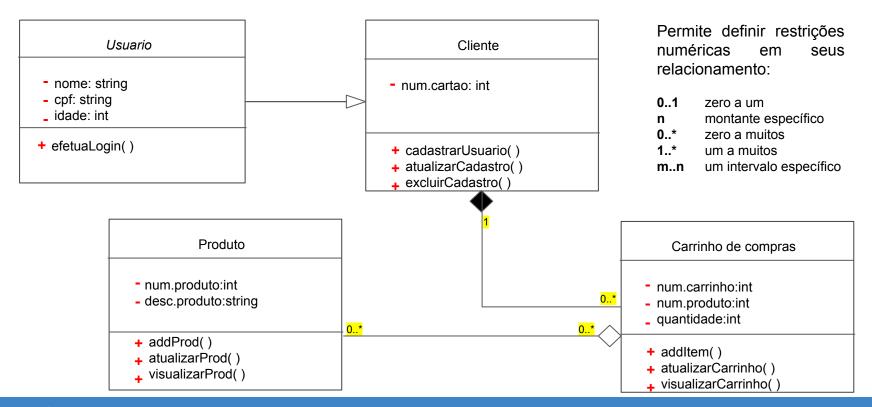


DIAGRAMA DE CLASSE - EXEMPLO ECOMMERCE: CARRINHO DE COMPRAS

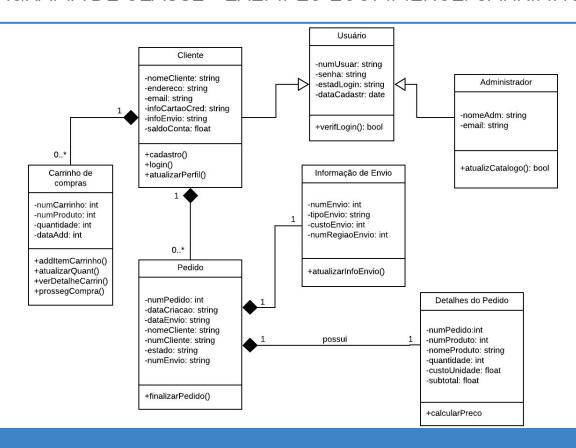


DIAGRAMA UML - SUGESTÕES DE FERRAMENTAS

http://draw.io/

https://www.lucidchart.com/pages/pt

https://astah.net/downloads/