



SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL

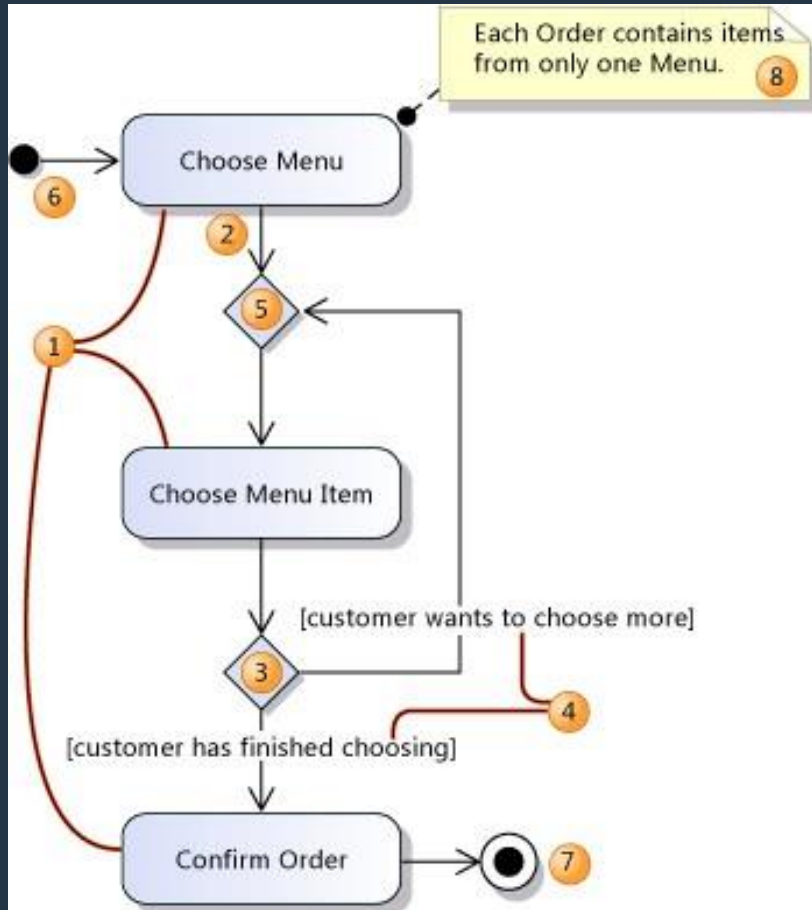


Diagrama de Atividades

Introdução

Agenda

- O que é?
- Por que aprender?
- Exemplos
- Simbologia básica
- Que programas usar
- Bibliografia

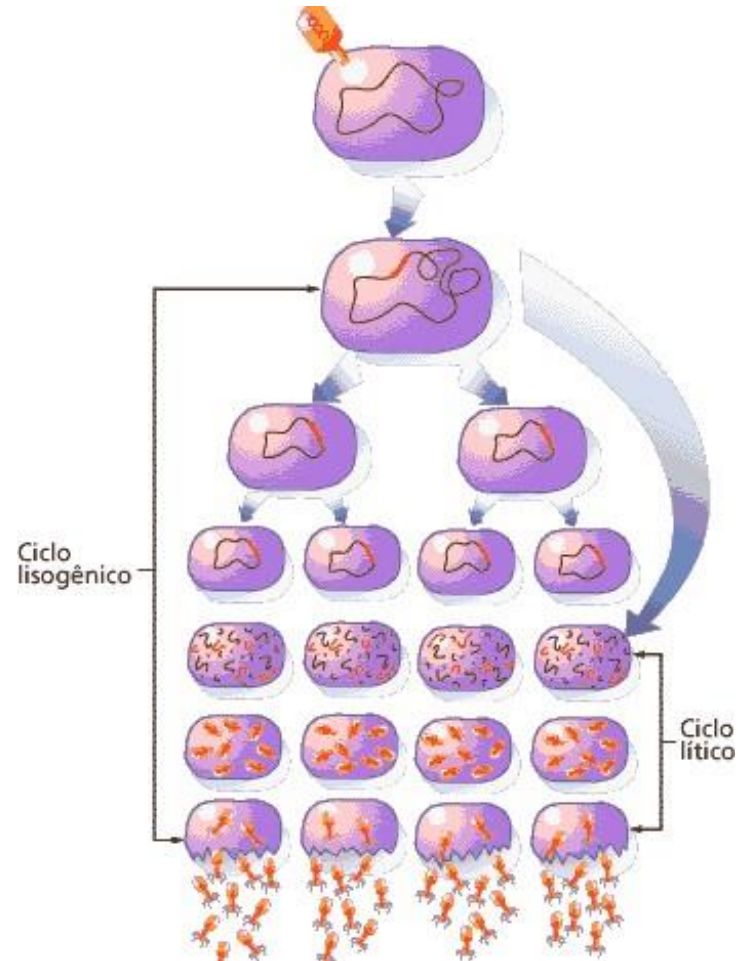
O que é?

- "Este diagrama tem por propósito focalizar um fluxo de atividades que ocorrem internamente em um processamento, dentro de um período de tempo."

(Ana Crisitina Melo - Desenvolvendo Aplicações com UML 2.2)

Por que aprender?

Como explicar algo complicado?



Como aprender a andar de moto?



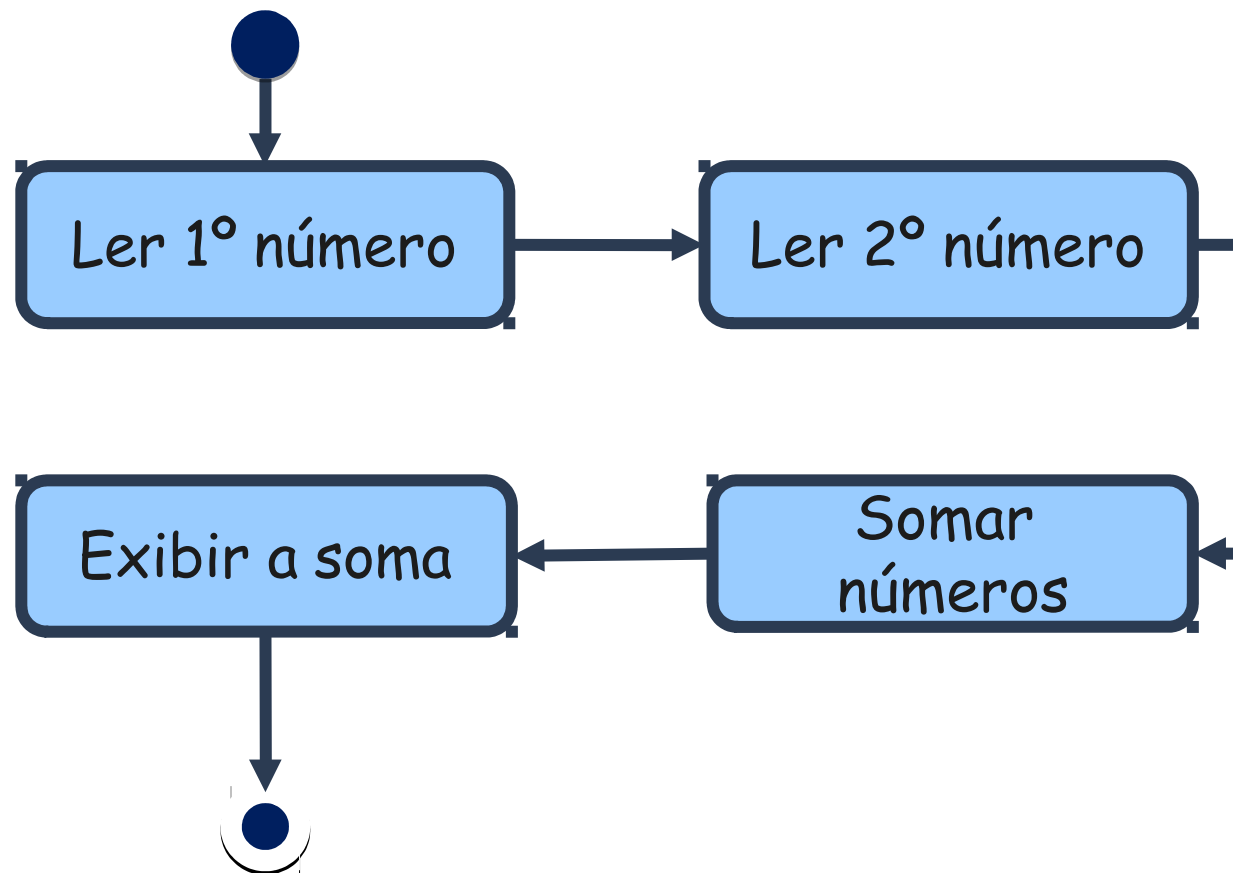
Por que aprender?

- Representações gráficas são mais "naturais" ao nosso cérebro
- Preparam a mente para um raciocínio necessário para a implementação de algoritmos

Exemplo 1 – Somar dois números

- O usuário entra com um número
- O usuário entra com outro número
- O programa exibe o valor da soma entre esses 2 números

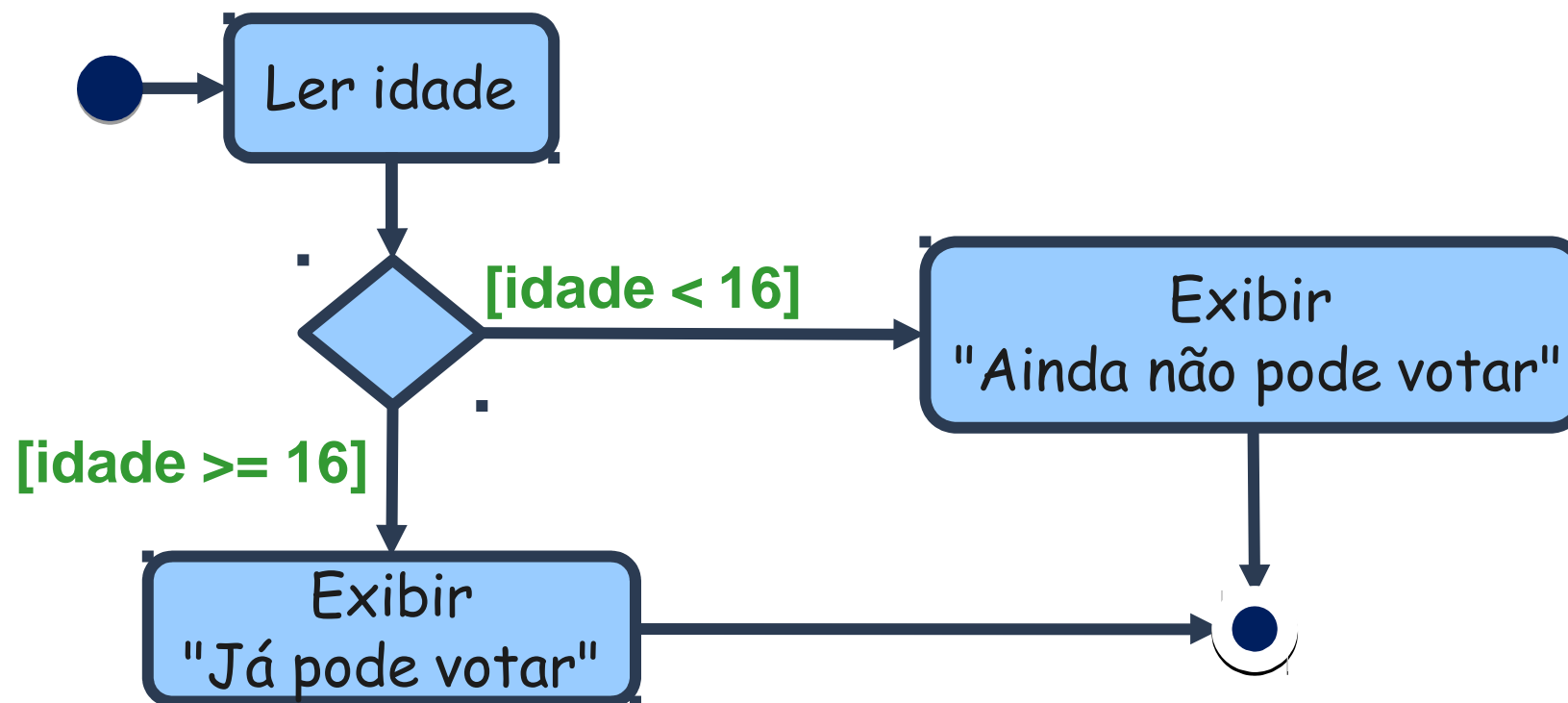
Exemplo 1 – Somar dois números



Exemplo 2 – Controle de Votação

- Solicitar a idade do usuário
- => Caso tenha 16 ou mais, exibir: "Você já pode votar"
- => Caso contrário, exibir: "Você ainda não pode votar"

Exemplo 2 – Controle de Votação



Simbologia básica

 Atividade (do algoritmo)

 Condicional

 Fluxo

 Início

 Fim

Simbologia básica

- As cores de borda e preenchimento dos polígonos (símbolos) são livres
- Os polígonos de um mesmo diagrama podem ter cores diferentes, se achar necessário

O que usar

- Sugestões de programas

<https://app.diagrams.net/>

Desenhos do Google Drive

Power Point

- Ou, o bom e velho

Lápis ou caneta e papel

Bibliografia

- **Online:**

<https://msdn.microsoft.com/pt-br/library/dd409360.aspx>

<https://sourcemaking.com/uml/modeling-business-systems/external-view/activity-diagrams>

- **Livro:**

Qualquer livro de "Engenharia de Software" e/ou "UML" da biblioteca

É fazendo que se aprende aquilo
que se deve aprender a fazer

Aristóteles



SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL

Frizza

claudio.frizzarini@sptech.school



Agradeço a sua atenção!

Caio

claudio.frizzarini@sptech.school

SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL