MODELAÇÃO E ANÁLISE DE SISTEMAS

Modelação visual com a UML

Ilídio Oliveira | v2022/03/08



Problems and solutions in the SDLC (a Rational Unified Process perspective)

Symptoms

Needs not met

Requirements churn

Modules don't fit

Hard to maintain

Late discovery

Poor quality

Poor performance

Colliding developers

Build-and-release

Root Causes

Insufficient requirements

Ambiguous communications

Brittle architectures

Overwhelming complexity

Undetected inconsistencies

Poor testing

Subjective assessment

Waterfall development

Uncontrolled change

Insufficient automation

Best Practices

Develop Iteratively

Manage Requirements

Use Component Architectures

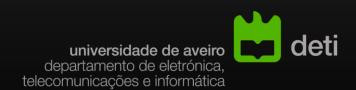
Model Visually (UML)

Continuously Verify Quality

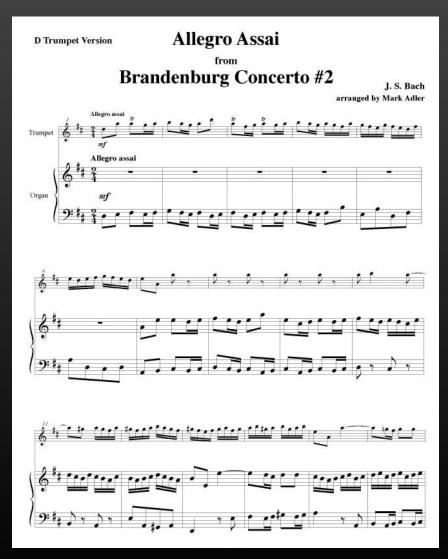
Manage Change

Modeling

UML as a visual specification language



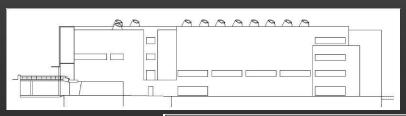
Usamos modelos visuais para captar partes do mundo/realidade

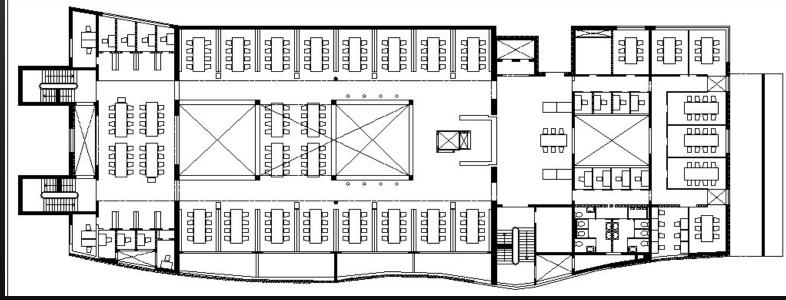


- Uma linguagem comum (escrever, ler)
- Especificações visuais são mais inteligíveis
- Compor: aplicar talento e disciplinas técnicas
- Orquestra: a prova que os modelos funcionam!



Um modelo é uma simplificação da realidade









Os modelos ajudam a gerir a complexidade

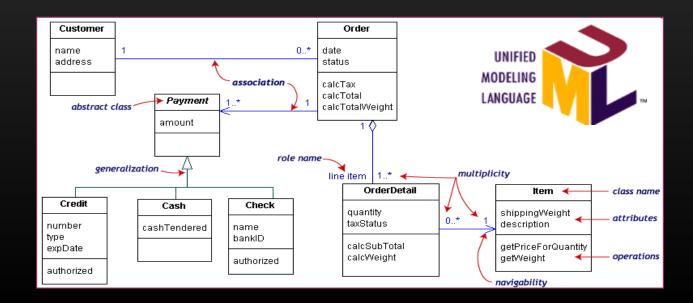
4 razões para usar modelos (G. Booch):

Ajudar a **visualizar** um sistema (*high-level*)

Especificar/documentar a **estrutura e o comportamento** do sistema (antes de implementar)

Serve como referência para orientar construção ("planta")

Documentar as decisões (de desenho) que foram feitas



Modelação visual no desenvolvimento

UML 2: Unified Modeling Language

Linguagem de modelação normalizada

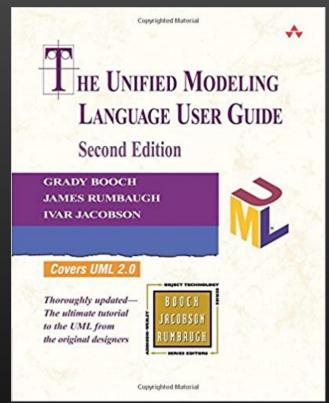
Benefícios

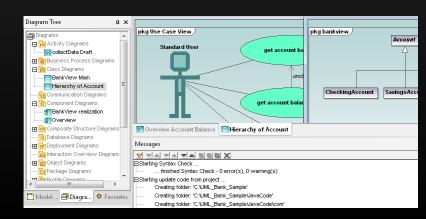
Promover a <u>comunicação</u> mais clara e sucinta

Facilitar a <u>coerência</u> entre o desenho (planeamento técnico) e a implementação (construção)

Mostrar ou esconder <u>diferentes níveis</u> <u>de detalhe</u>, conforme apropriado

Pode suportar, em parte, processos de <u>construção automática</u> (gerar a solução a partir do modelo)





Evolução histórica UML (timeline)

UML 2.x

OMG Standards
Development HISTORY FORMAL VERSIONS VERSION ADOPTION DATE 2.5.1 December 2017 2.4.1 July 2011 2.3 May 2010 2.2 January 2009 2.1.2 October 2007 2.0 July 2005 1.5 March 2003 1.4 September 2001 1.3 February 2000 1.2 July 1999

Other methods

Booch method





OMT





1.1

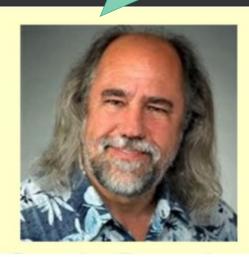
December 1997

"Three Amigos"

I. Jacobson: thinking in usecases... G. Booch: thinking in 00 development process...

J. Rumbauch: thinking in classes modeling...







The UML effort started officially in October 1994, with the version 0.8 draft being released in October 1995. The Three Amigos, as they are sometimes referred to (Booch, Rumbauch, and Jacobson) had successfully unified semantics and notation, ultimately meaning that users could focus on their own work and worry less about the specifics of a given method.

UML é uma especificação do OMG



ABOUT US

RESOURCE HUB ~

OMG SPECIFICATIONS ~

PROGRAMS ~

MEMBERSHIP ~

MEMBERS AREA

ABOUT THE UNIFIED MODELING LANGUAGE SPECIFICATION VERSION 2.5.1

2.5.1 • UML • SPECIFICATIONS

UML®

Unified Modeling Language

A specification defining a graphical language for visualizing, specifying, constructing, and documenting the artifacts of distributed object systems.

Title: Unified Modeling Language

Acronym: UML®
Version: 2.5.1

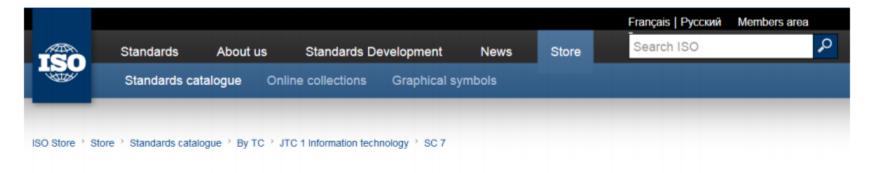
Document Status: formal ①

Publication Date: December 2017

Categories: Modeling Software Engineering



Também reconhecida como um standard internacional ISO

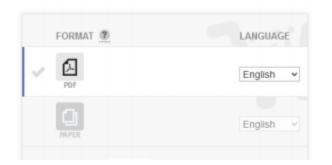


ISO/IEC 19505-1:2012°

Information technology -- Object Management Group Unified Modeling Language (OMG UML) -- Part 1: Infrastructure

Abstract Preview ISO/IEC 19505-1:2012

ISO/IEC 19505-1:2012 defines the Unified Modeling Language (UML), revision 2. The objective of UML is to provide system architects, software engineers, and software developers with tools for analysis, design, and implementation of software-based systems as well as for modeling business and similar processes.





Aplicações principais da UML

Análise e desenho de sistemas de software

Estrutura e comportamento de sistemas baseados em software

 Elementos do modelo representam entidades do mundo do software

Especialmente adequada para o desenvolvimento por objetos (*object-oriented*)

Domínio do problema (processos de trabalho,...)

Especificar ou documentar o domínio de aplicação/negócio

 Elementos do modelo representam entidades do negócio

Não implica ou assume uma implementação em software

Não há uma vista única, mas várias el complementares









Para que serve o sistema?

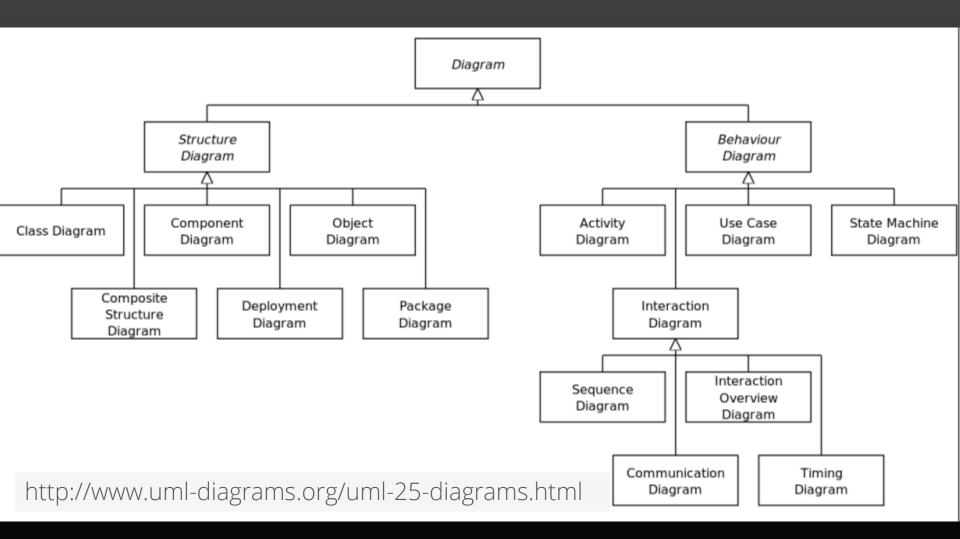
Quais são as estruturas de informação?

Decomposição funcional de atividades complexas

Visualizar a organização do software em partes e as suas interações

Etc.

Diagramas da UML 2.x



Recordar que...

- A UML fornece uma linguagem visual para construir modelos
- Existem várias perspetivas de modelação (vários modelos), apresentadas em diferentes diagramas
- Genericamente, podemos dizer que é um grupo de diagramas que focam a organização estrutural, e outro grupo que foca as interações/comportamento.
- Não é preciso, nem suposto, usar sempre tudo da UML em cada projeto...

Readings & references

Core readings	Suggested readings
• [Dennis15] – Chap. 1	[LAR'12] Larman, C. (2012). Applying UML and Patterns: An Introduction to Object Oriented Analysis and Design and Interative Development. Pearson Education. → chap. 10, chap. 15.