**UML: Unified Modelling Language**

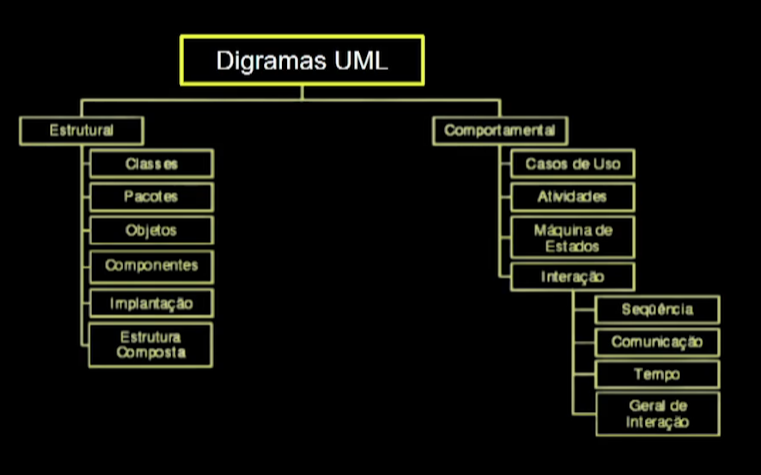
É uma linguagem ou notação de diagramas para especificar, visualizar e documentar modelos de software orientados por objetos.

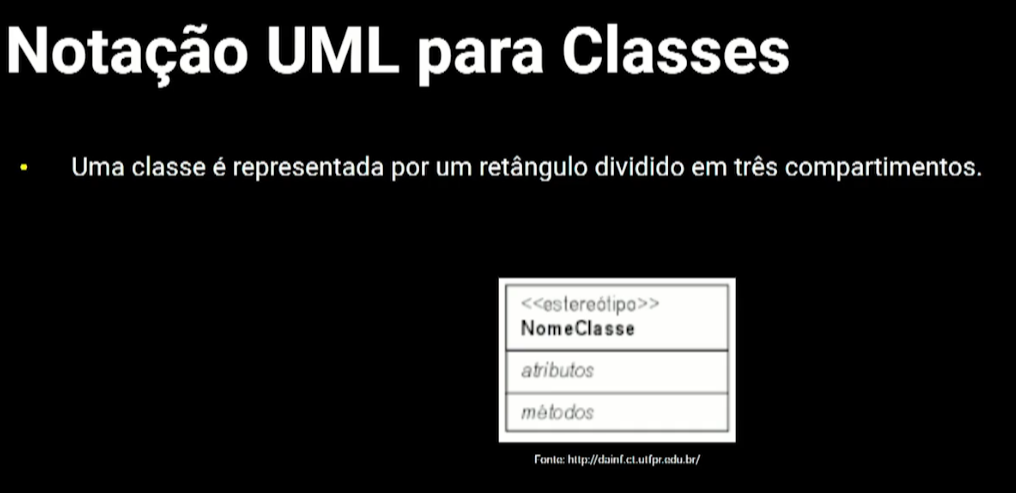
Não é uma medologia de desenvolvimento, permite que desenvolvedores visualizem os produtos de seus trabalhos em diagramas padronizados.

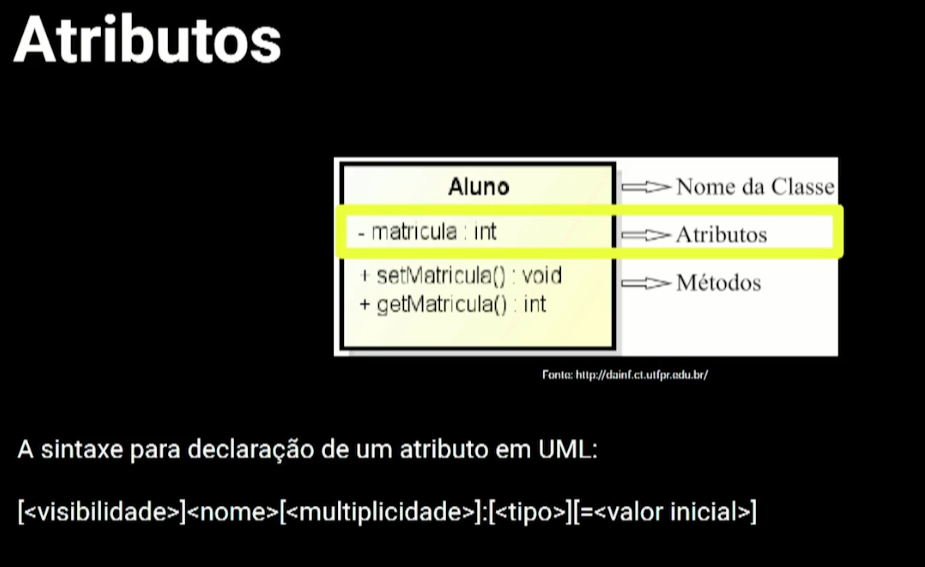
Controlada pela OMG que é padrão da indústria para descrever graficamente o software.

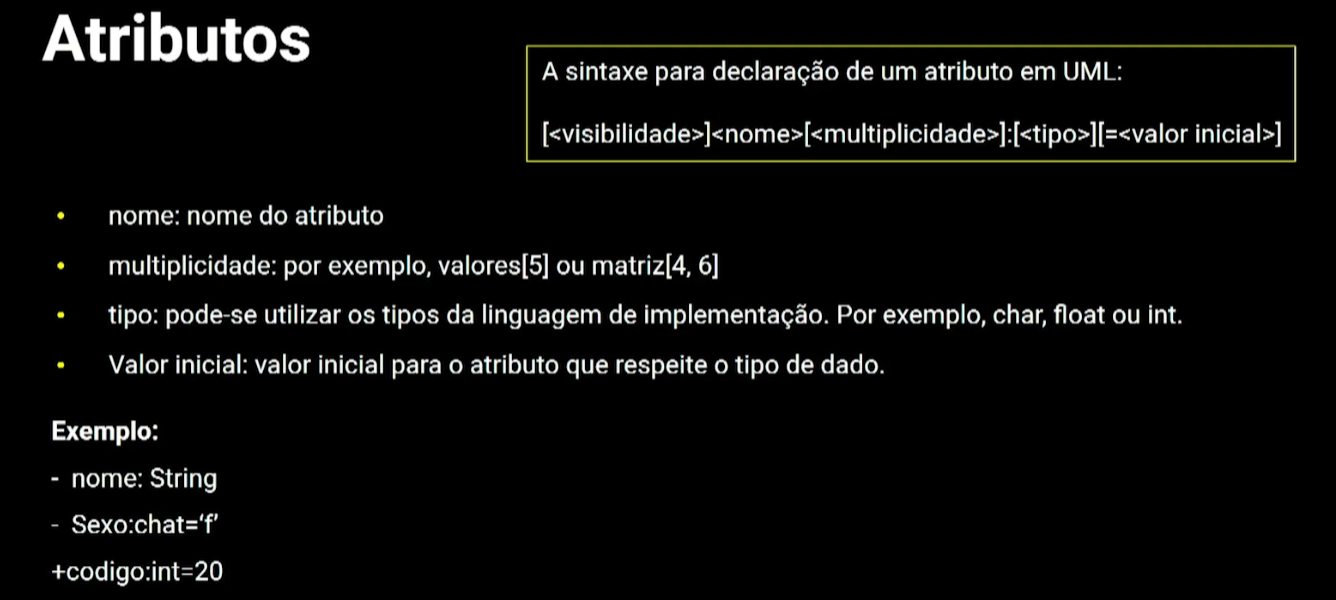


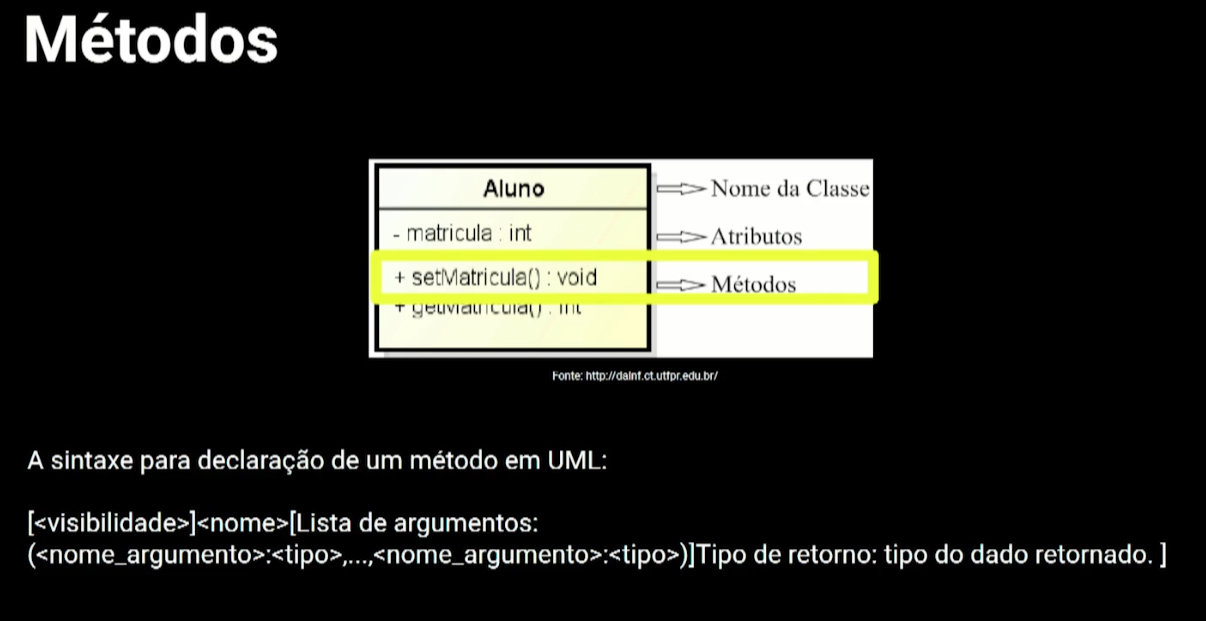
Programas procedurais (não orientados a objeto) utilizam fluxogramas.

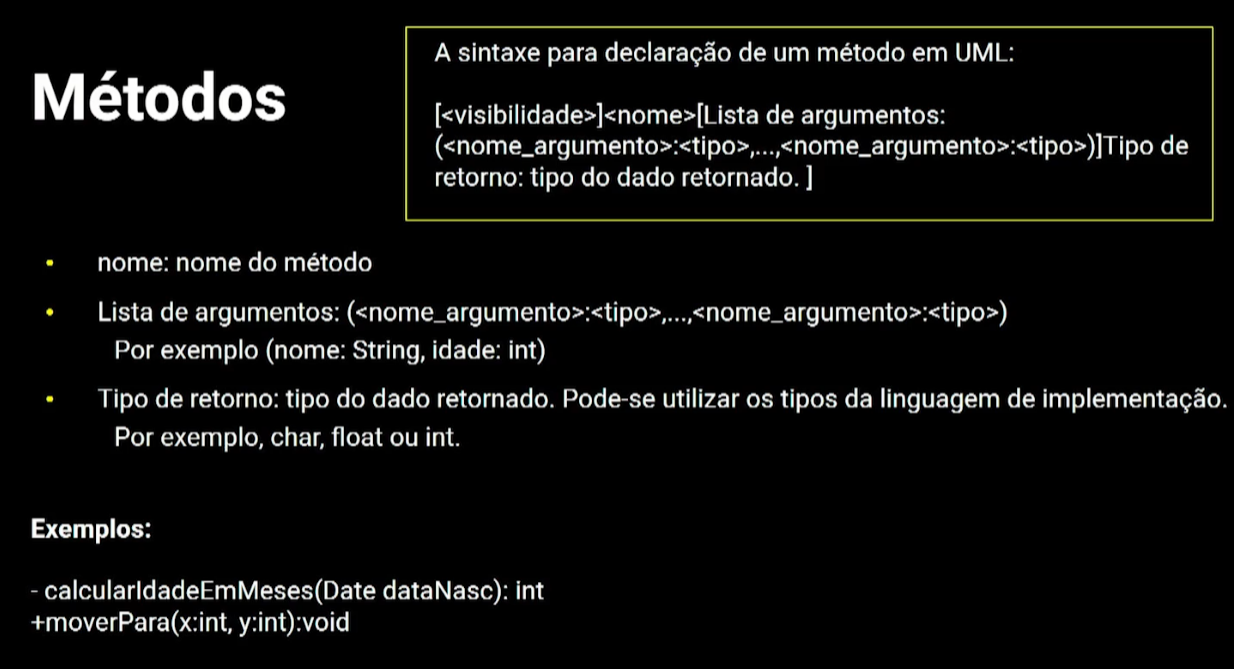








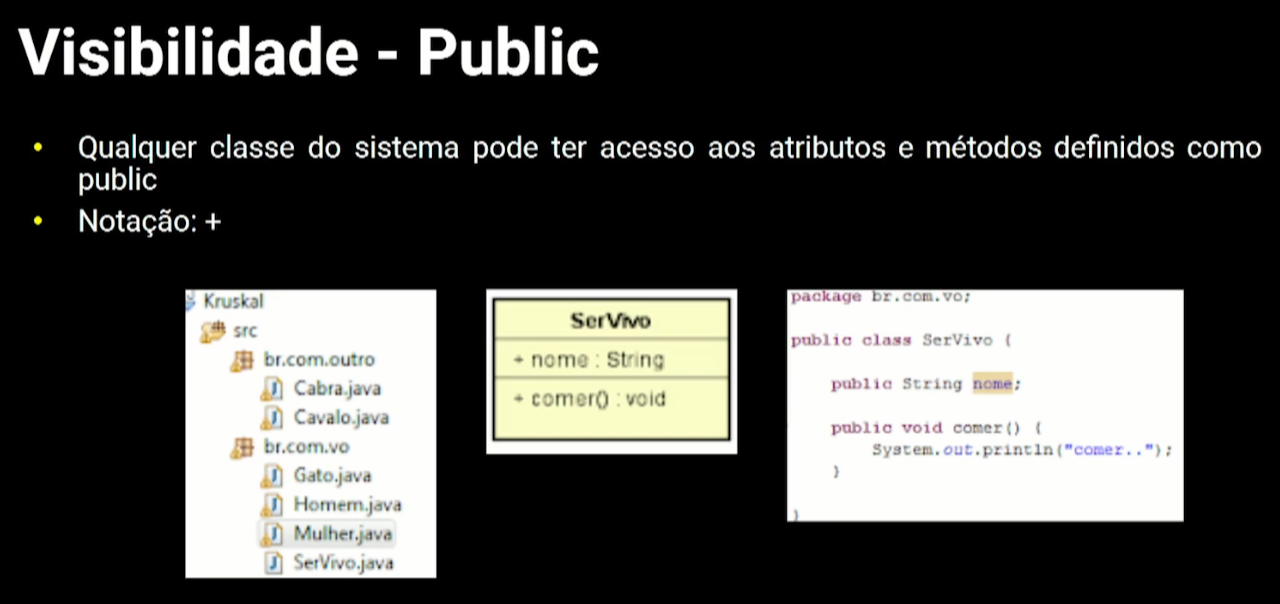


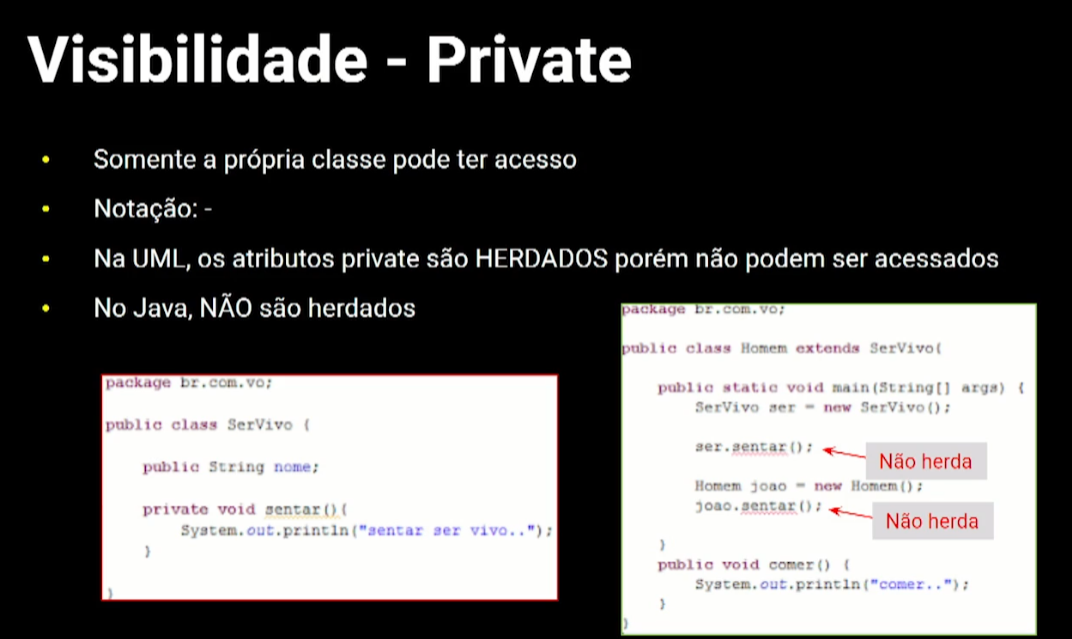


**Visibilidade:**

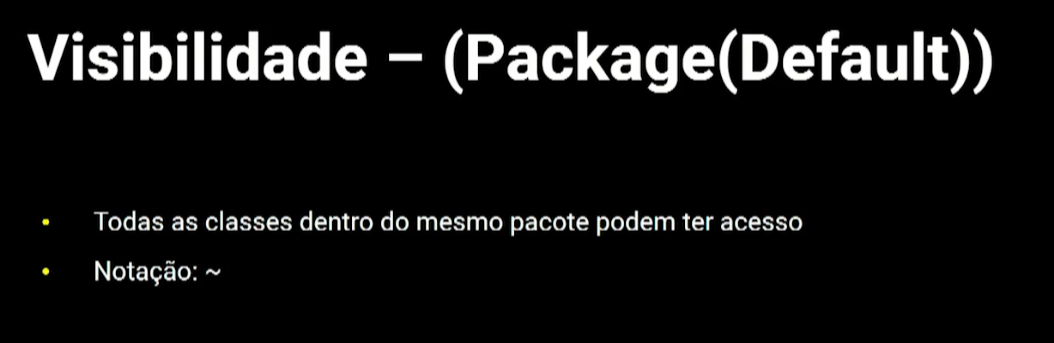
Funciona para método, classe, objeto e etc.

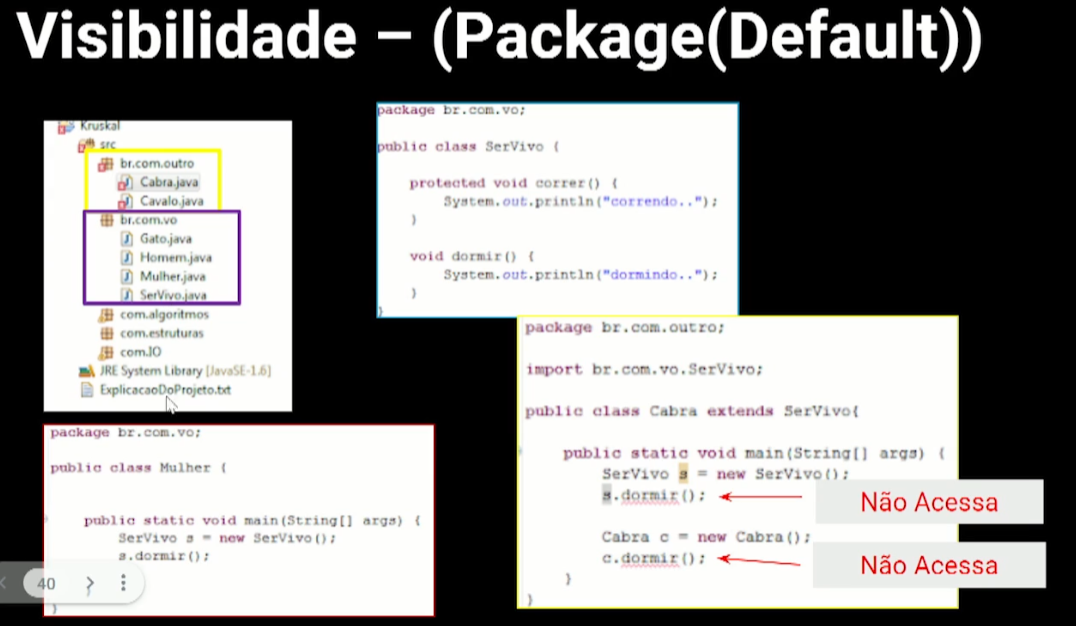
Existem 4 tipos: Public, Private, Protected e Default.











**RESUMO**

