

Análise e Programação Orientada a Objetos

Sistemas de Informação

Unidade II – Parte VI
Modelagem de Atividades
Projetando o Sistema

Prof. Marciel de Liz Santos

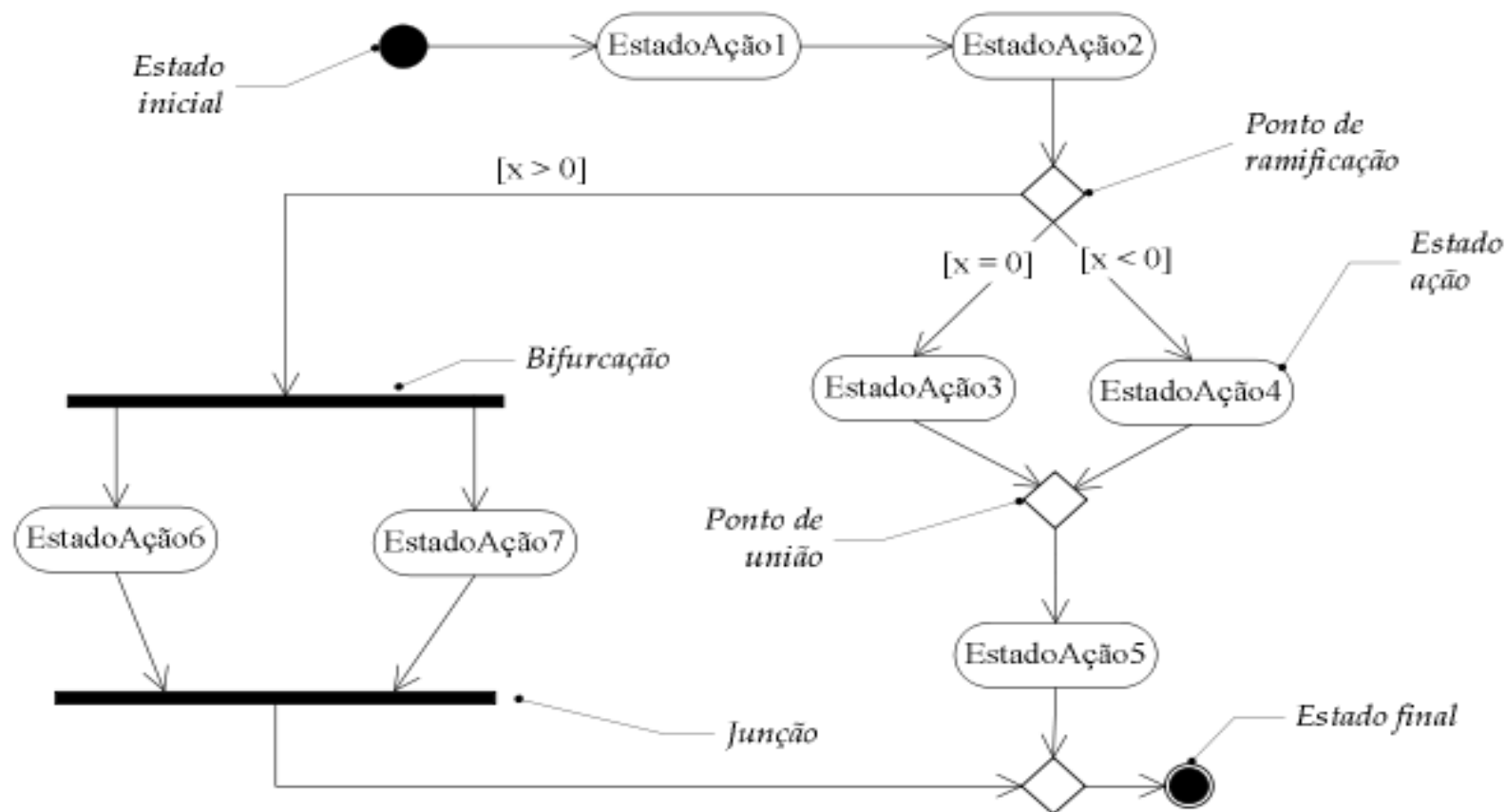
Introdução

- ♦ A UML especifica quatro diagramas para descrever os aspectos dinâmicos de uma sistema:
 - **diagrama de seqüência e de comunicação**: foco na interação entre objetos
 - **diagrama de estados**: foco no estados dos objetos
 - **diagrama de atividade**: foco nos passos de computação executados
- ♦ O diagrama de atividades é voltado a detalhar o comportamento de um programa, descrevê-lo quando em execução
- ♦ É um tipo especial de diagrama de estados, onde são representados os **estados de uma atividade**, ao invés dos **estados de um objeto**

Introdução

- ♦ Os diagramas de interação (seqüência e comunicação) também são voltados a detalhar o comportamento de um programa, porém, neles o **foco está voltado à interação entre objetos**
- ♦ No diagrama de atividades a ênfase se inverte: o foco é a **descrição dos passos de computação executados** na realização de uma atividade do sistema, ou seja, descrever o que é feito – por quem é tratado, fica em segundo plano ou é omitido da modelagem

Notação do Diagrama de Atividade



Modelagem de atividades com partições

- ♦ O foco principal do diagrama de atividade é descrever o que é feito, não por quem
- ♦ Porém, é possível especificar o responsável pelas ações e atividades que compõem uma atividade modelada
- ♦ Para isso são inseridas raias (swimlanes) na modelagem da atividade
- ♦ As raias dividem o diagrama de atividade em compartimentos (ou partição)
- ♦ Cada compartimento contém as atividades realizadas por um determinado agente (ator ou objeto) e consiste de linhas paralelas posicionadas na vertical ou na horizontal, envolvendo os elementos de uma atividade
- ♦ Um rótulo deve ser inserido em cada partição a fim de identificar o agente responsável pela execução das atividades.

Exemplo de Raias (Seguradora)

