

U.M.L EXPLICAÇÃO

● O que é ?

É uma linguagem de modelagem que ajuda a visualizar os aspectos da aplicação. Utilizando uma serie de elementos. Que podem ser utilizados para componentes, interações, mudanças de uma aplicação

● Pra que serve ?

Serve para facilitar a criação de sistemas complexos. E serve também para evitar problemas como: erros nas faces de especificação do projeto e a comunicação entre as diferentes partes envolvidas.

● EXEMPLO: DIAGRAMA DE ATIVIDADES

É um fluxo percorrido até a conclusão de uma atividade. Que podem ser mostrar as operações objetos durante cada atividade

