



# Programação Orientada a Objetos

Prof. Hugo Marcondes  
hugo.marcondes@ifsc.edu.br

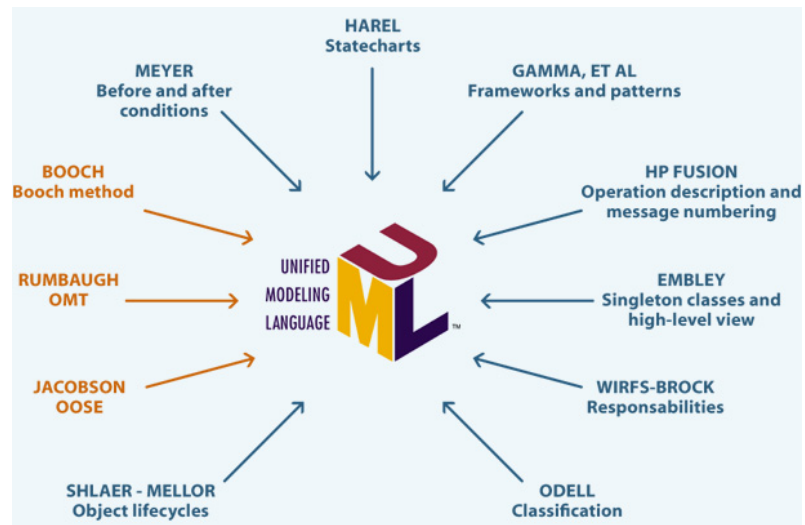
Aula 04

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina





- A UML (Unified Modeling Language) é uma notação para descrição de sistemas orientados:
  - “The Unified Modeling Language for Object- Oriented Development” de Grady Booch, James Rumbaugh e Ivar Jacobson.
- Baseia-se na experiência dos principais autores dos 3 principais métodos OO.
- Esta notação foi padronizada pela OMG (Object Management Group) em 1997.





- As diversas notações da UML podem ser utilizadas em várias situações:
  - Esboço e discussão sobre a estrutura de um sistemas.
    - Melhor entendimento na análise
    - Compreensão do que se está projetando
  - Documentação do projeto / sistema
    - Base para a codificação do sistema e elaboração de testes de funcionalidades
  - Documentação de estruturas já existentes
    - Engenharia reversa

- **Diagramas Estruturais**
  - Descrição estática de estruturas de um sistema
    - classes, atributos, operações e relacionamentos
  - Diagrama de Classe, Componentes, Pacotes
- **Diagramas Comportamentais**
  - Detalham o funcionamento (comportamento)
  - Diagrama de Casos de Uso, Atividades, Transição de Estados
- **Diagramas de Interação**
  - Subgrupo dos diagramas comportamentais
    - Interações entre objetos de uma aplicação
  - Diagramas de Sequência, Interatividade, Colaboração e Tempo



- Diagrama de **Classes**
  - Conjunto de classes, interfaces e colaborações e seus relacionamentos
  - **Diagrama mais comum !**
    - Ilustram a visão estática do sistema
- Diagrama de **Componentes**
  - Partes internas, os **conectores** e **portas** que implementam um componente
- Diagrama de **Objetos**
  - Conjunto de objetos e seus relacionamentos
    - Visão estática do sistema, contendo considerando casos reais (objetos instanciados)
- Outros diagramas: **estrutura composta**, **artefatos**, **implantação**

- Cada classe é representada por um retângulo dividido em três partes
  - Nome
  - Atributos (Estado)
  - Operações (Comportamento)
- Modificadores são utilizados para indicar a visibilidade dos atributos e operações
  - '+' : visibilidade Pública
  - '#' : visibilidade Protegida
  - '-' : visibilidade Privada
- Por padrão, atributos são privados e operações são públicas



# Diagrama de Classe

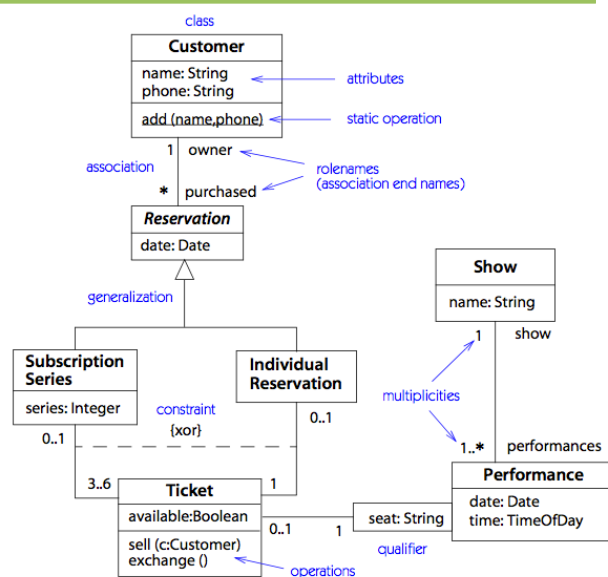


Figure 3-1. Class diagram

# Diagrama de Componente

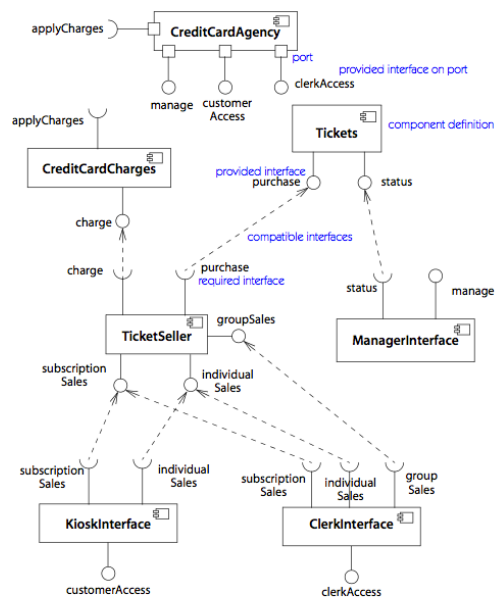


Figure 3-5. Component diagram

- Diagrama de [Casos de Uso](#)
  - Apresentação de funcionalidades e características do sistema
  - Relacionamento entre o sistema e os usuários e entidades assim como de que forma tais elementos se relacionam com usuários e entidades externas envolvidas num determinado processo.
- Diagrama de [Atividades](#)
  - Contempla as diversas tarefas desempenhadas na execução de uma atividade, sendo utilizado geralmente na representação de processos dentro de uma empresa/organização.
- Diagrama de [Transição de Estados](#)
  - Detalha os diferentes estados pelos quais pode passar um objeto, tomando por base a execução de um processo dentro do sistema que se está considerando.

- **Atores:** Um papel que um usuário “interpreta” em relação ao sistema, incluindo pessoas reais como outros sistemas (ex. um robô, um sistema externo que utiliza uma informação do sistema modelado)
- **Caso de Uso:** Um conjunto de cenários descrevendo a interação entre um usuário e o sistema, incluindo cenários alternativos

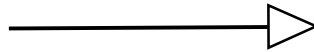


Actor



Use Case

- **Associação:** comunicação entre um ator e um caso de uso
  - Representado por uma linha sólida
- **Generalização:** relação entre um caso de uso genérico e um caso especial de uso (especificação de alternativas)
  - Representado por uma linha com uma flecha triangular apontando para o caso de uso “pai”.



- Inclusão: Uma linha pontilhada rotulada com “<<include>>” iniciando no caso de uso “base” e terminando com uma flecha apontando para o caso de uso incluído. Inclusão pode ser utilizado para refatorar partes de especificação comum a diversos casos de uso.

<< include >>  
- - - - - >

- Extensão: : Uma linha pontilhada rotulada com “<<extend>>” com uma flecha apontando para o caso de uso “base”.

<< extend >>  
- - - - - >

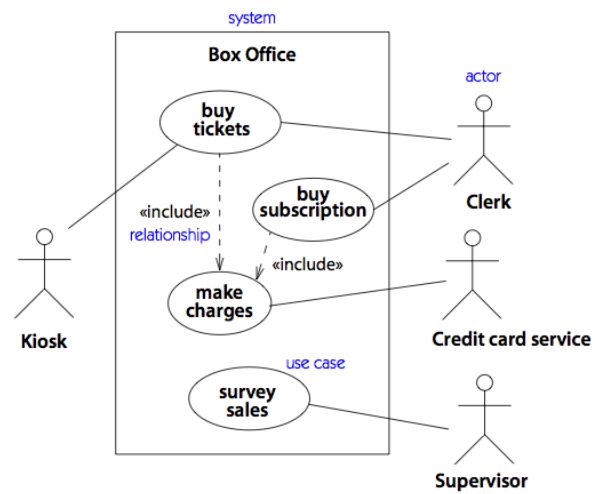


Figure 3-2. Use case diagram

# Diagrama de Atividades

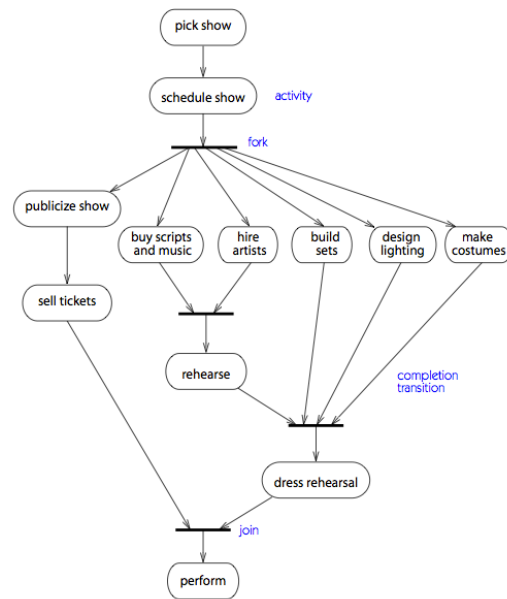
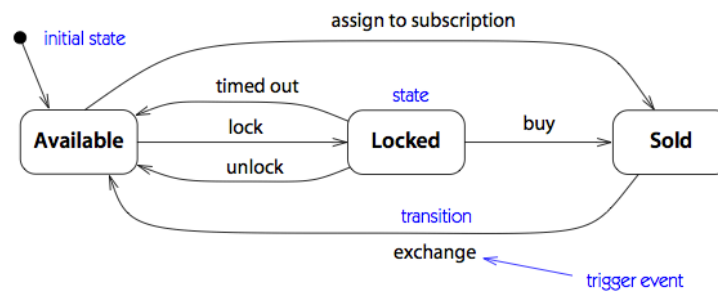


Figure 3-6. Activity diagram



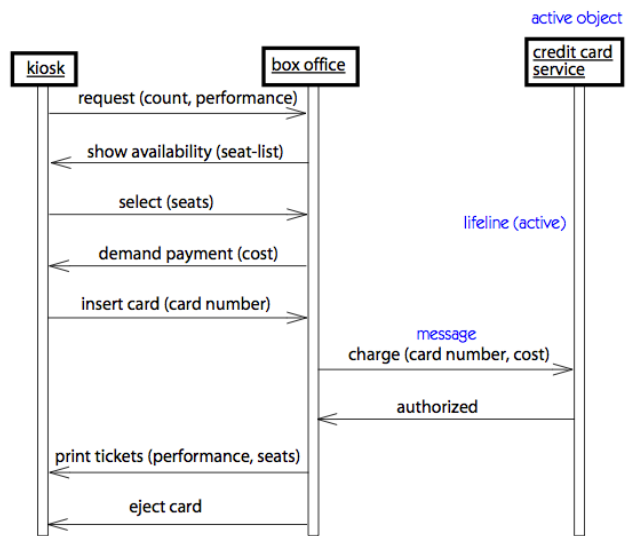


**Figure 3-5.** Statechart diagram



- Diagrama de **Sequência**
  - Interações entre diferentes objetos na execução de uma operação
  - Ordem em que tais ações acontecem em um intervalo de tempo
- Diagrama de **Colaboração** ou Comunicação
  - Similar a diagramas de sequência
  - Não apresenta estrutura rígida, geralmente derivado do diagrama de objetos

# Diagrama de Sequência



**Figure 3-3.** Sequence diagram

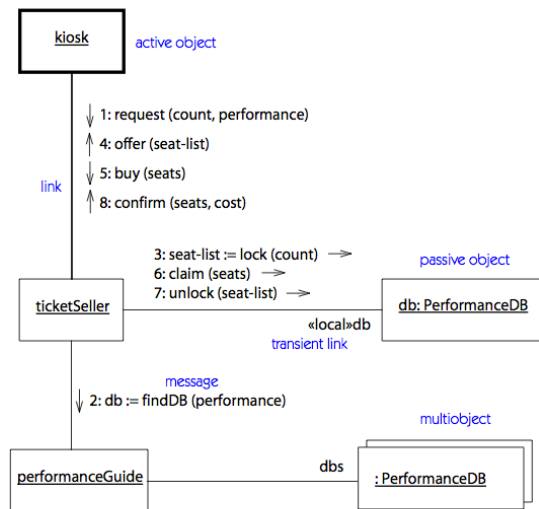


Figure 3-4. Collaboration diagram

- A UML foca na representação visual de diferentes elementos e aspectos de um software
- Compreensão mais rápida, assim como abrangente, de componentes e funcionalidades que fazem parte de uma aplicação;
- **Simplifica** a apresentação dos relacionamentos complexos entre as diferentes partes que compõe um sistema complexo
- **Independente** de plataforma - melhor compreensão entre a equipe de um projeto complexo
- Excelente para a demonstração de conceitos de **orientação a objetos** (é a sua origem)
- Ênfase na **padronização** da linguagem, facilitando comunicação e transmissão de idéias

- Sincronização entre implementação e modelos UML
- Diagramas devem priorizar partes mais complexas ou críticas do sistema.
  - Documentar funcionalidades e estruturas relativamente simples pode não agregar muito ao projeto!
- Cuidado com diagramas muito extensos !
  - Podem dificultar a compreensão
  - Solução ? Diminuir escopo
    - Melhor entendimento



- Gratuitas
  - ArgoUML - Java
  - Umbrella (KDE - Linux)
  - Papyrus (Eclipse)
    - <https://www.eclipse.org/papyrus/>
- Pagas
  - IBM Rational
  - Together
  - Poseidon

[http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_Unified\\_Modeling\\_Language\\_tools](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Unified_Modeling_Language_tools)

- James Rumbaugh, Ivar Jacobson, and Grady Booch.  
2004. **Unified Modeling Language Reference Manual, the (2nd Edition)**. Pearson Higher Education.
- IBM Rational  
<http://www-306.ibm.com/software/rational/uml/>
- Practical UML – A Hands-On Introduction for Developers  
[http://www.togethersoft.com/services/practical\\_guides/umlonlinecourse/](http://www.togethersoft.com/services/practical_guides/umlonlinecourse/)