

ANÁLISE ORIENTADO A OBJETOS

Prof^a. Vanessa Leite



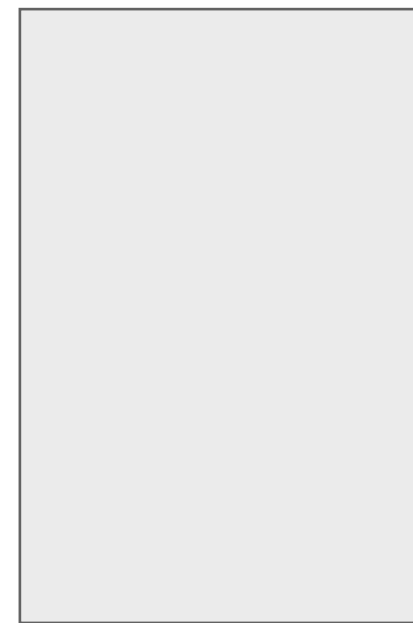
Objetivos da UML



- Modelar diferentes linguagens e situações;
- Padrão para o desenvolvimento de software;
- Simplicidade;

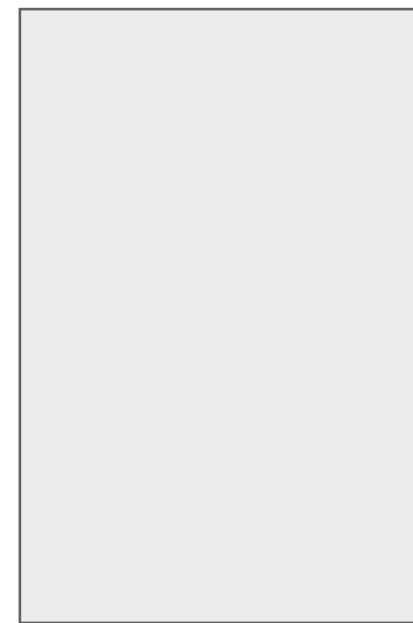
Modelos da UML

- Capturar e definir com precisão os requisitos do software;
- Auxiliar o início do projeto do sistema;
- Solução que contenha as decisões de projeto;
- Explorar diferentes soluções;
- Permitir o fácil entendimento de projetos complexos.

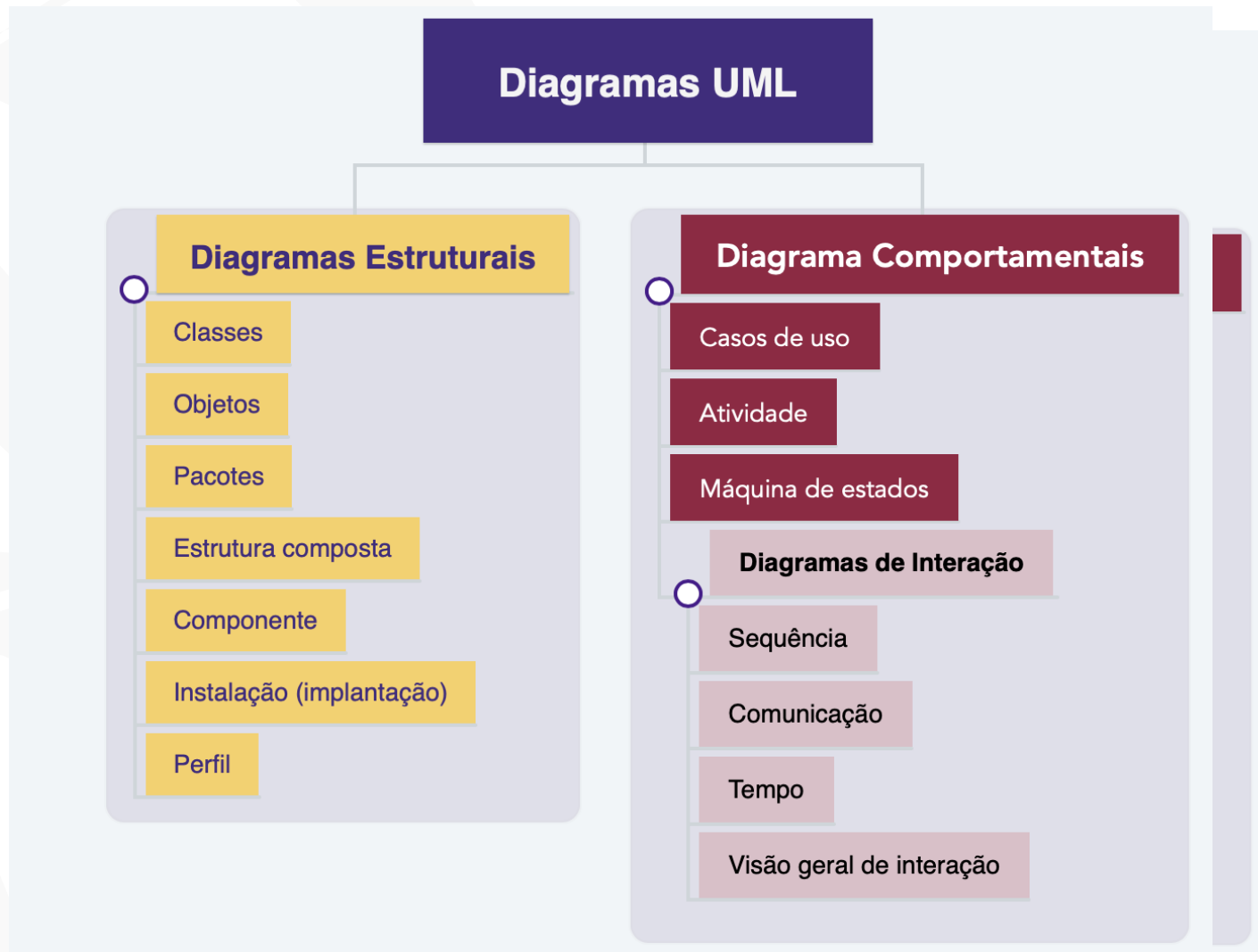


Níveis de Abstração

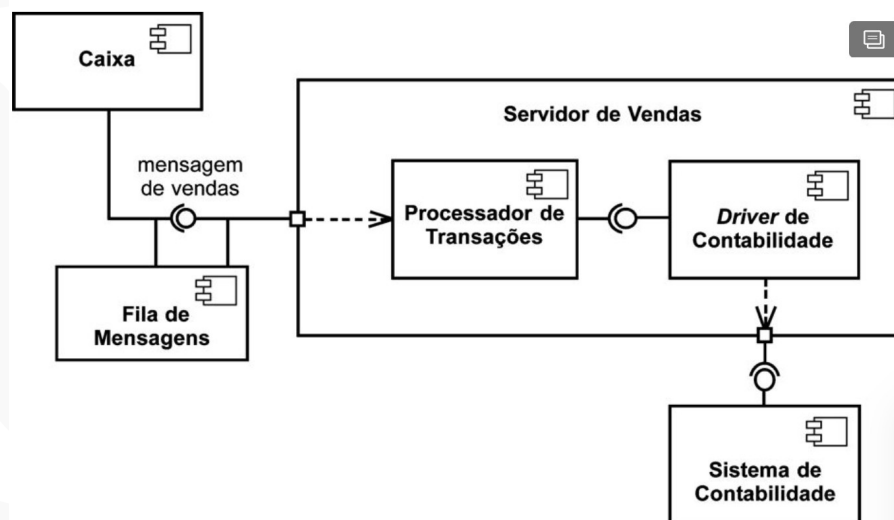
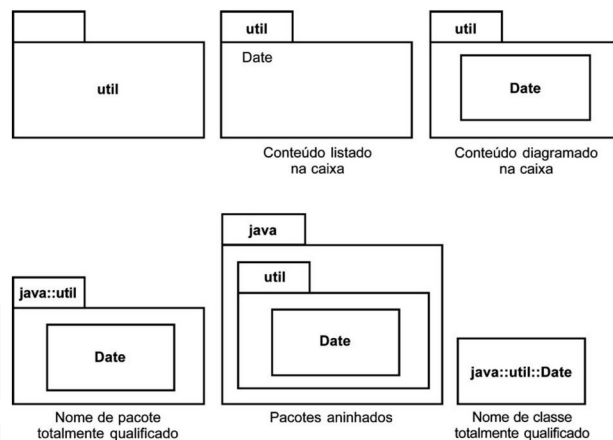
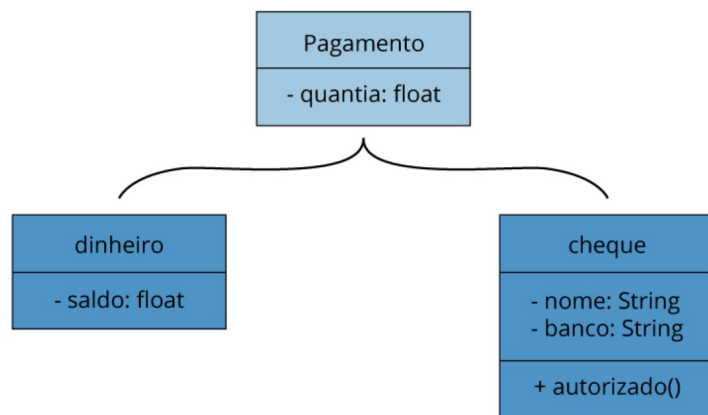
Nível de Abstração	Objetivo do Diagrama
ALTO	Ser claro e simples, apresentar os conceitos ao cliente para tomada de decisão
MÉDIO	Guiar o desenvolvimento apresentado, sem detalhar demais, as classes, os objetos e as interações
BAIXO	Demonstrar como deve ser desenvolvido o sistema propriamente dito. Necessita de diagramas e modelos com a especificação completa de cada módulo, interação e outras informações que possam ser necessárias



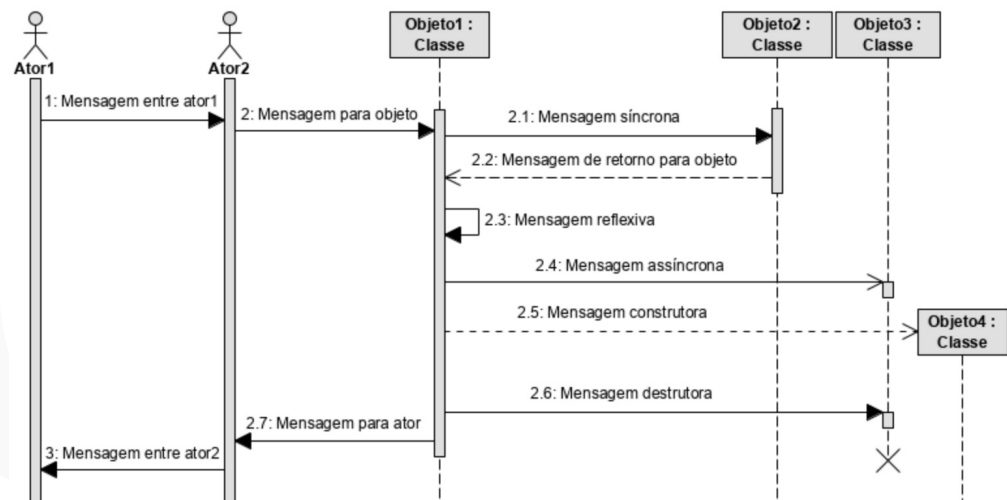
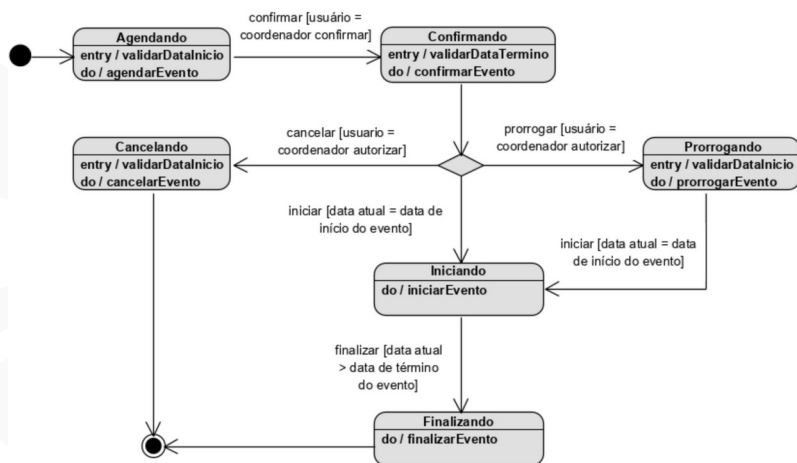
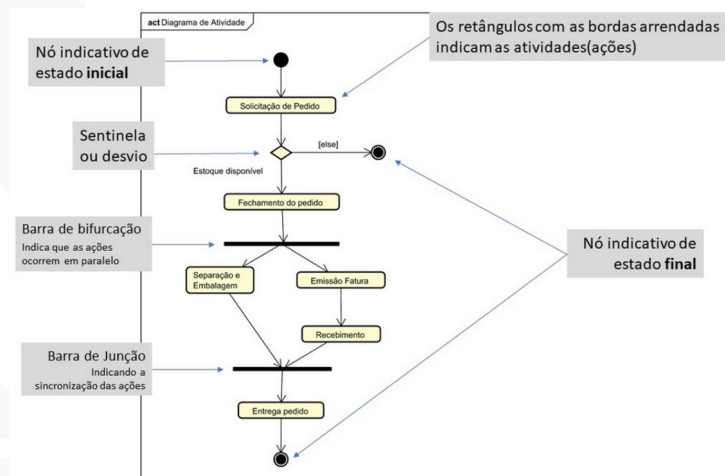
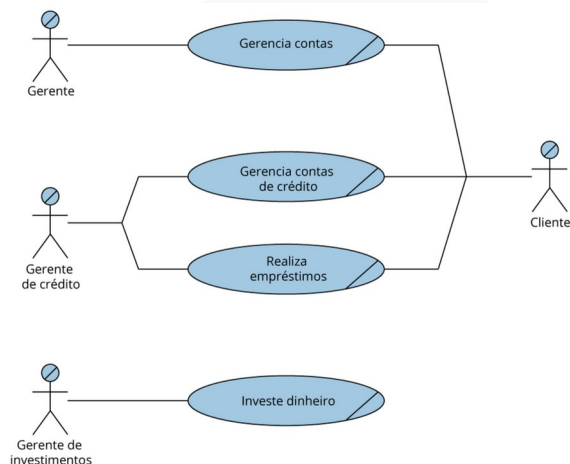
Diagramas da UML



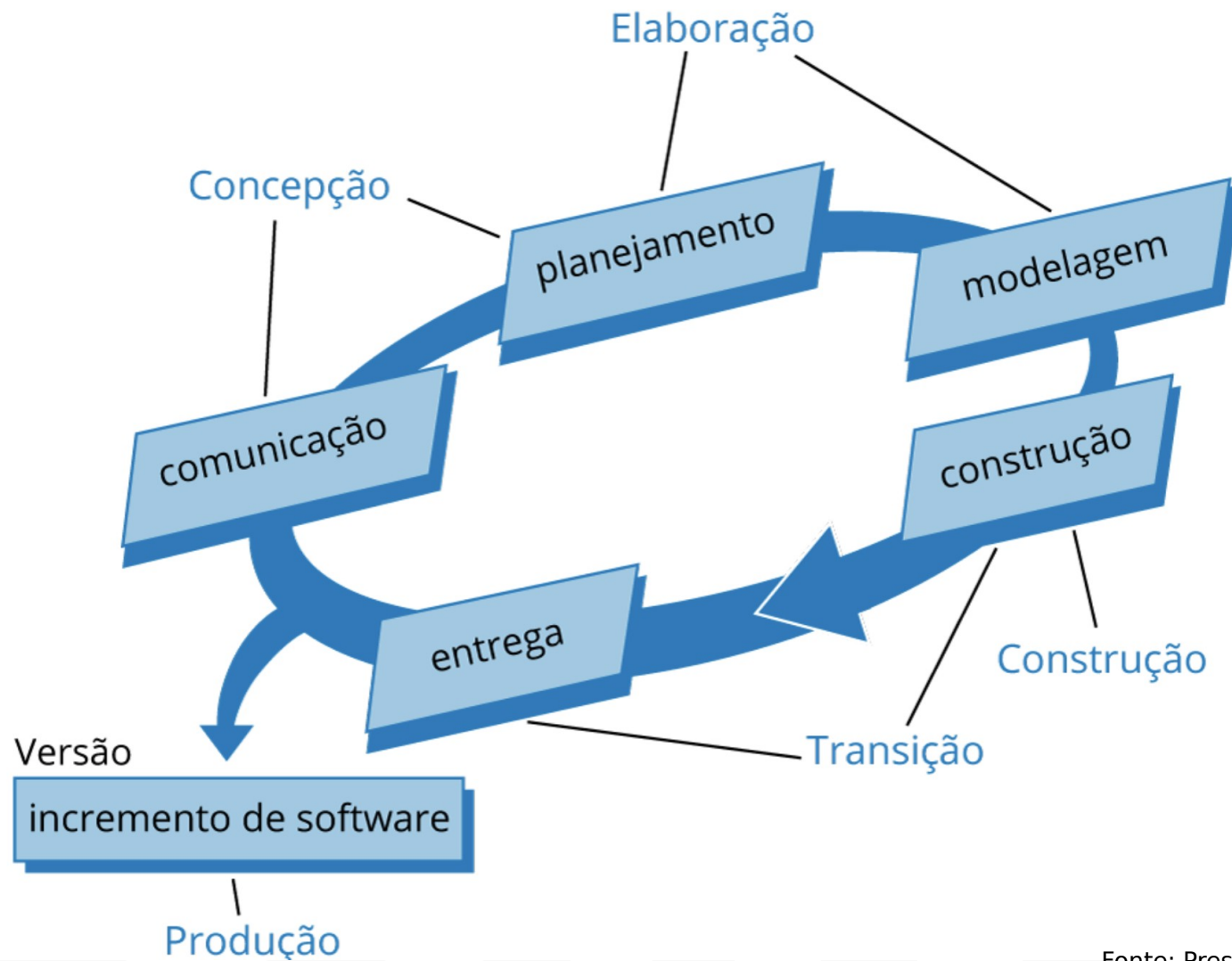
Diagramas Estruturais



Diagramas Comportamentais

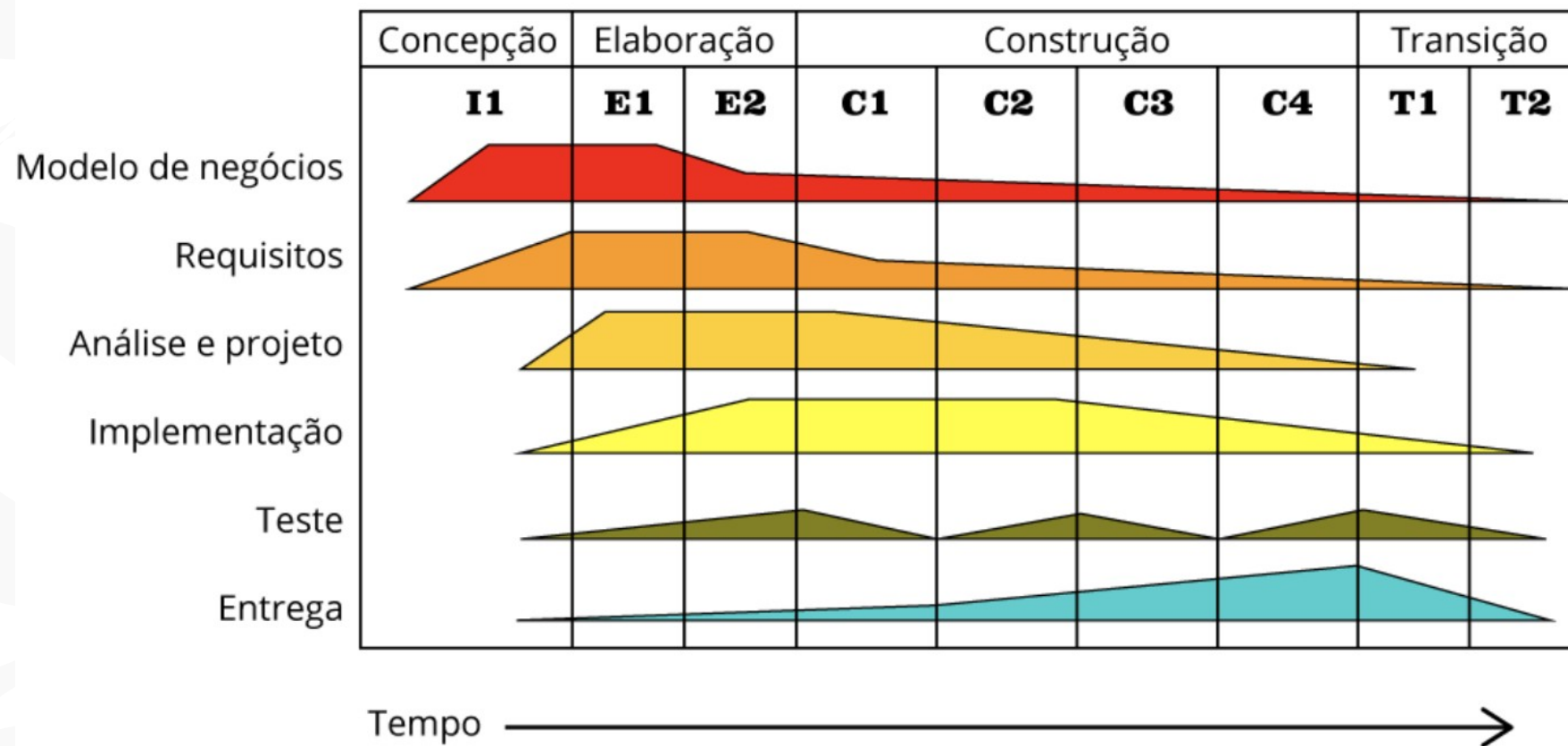


Processo Unificado



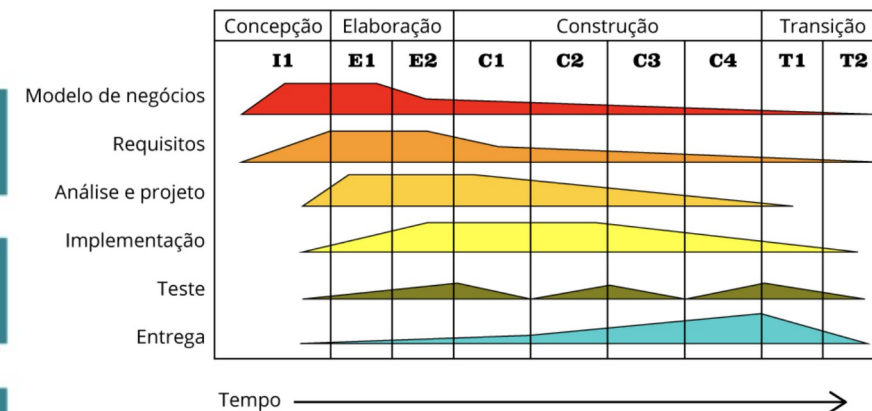
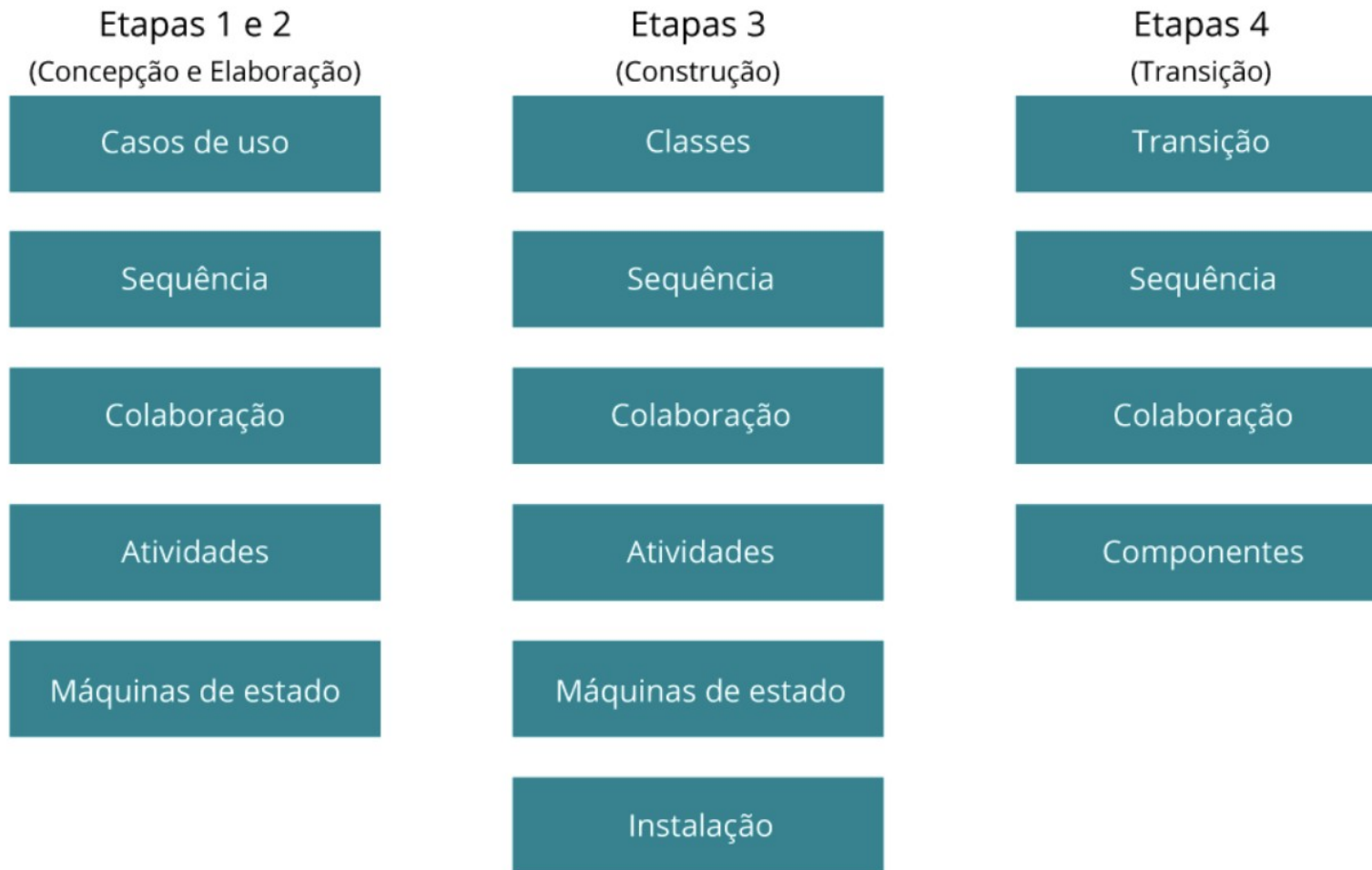
Fonte: Pressman (2021)

Fluxo de Trabalho



Fonte: Livro texto

Fluxo de Trabalho



Fonte: Livro texto

Paradigma Orientado a Objetos



Fonte: <https://pixabay.com/pt/>

Classe

Define o comportamento de seus objetos - através de métodos - e os estados possíveis destes objetos - através de atributos.

Objeto

Instância de um classe.

Herança

As classes compartilham seus atributos, métodos e outros membros da classe entre si.

Polimorfismo

Métodos que têm a mesma assinatura, mas comportamentos distintos.

Encapsulamento

Proibição do acesso ao direto ao estado do objeto.

