

Modelagem de Dados

Professor: Kariston
Stevan Luiz



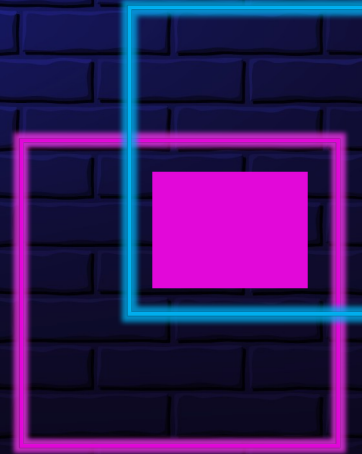
A decorative graphic on the left side of the slide. It consists of a solid magenta square with a large white number '3' in the center. Above this square is a cyan-outlined square, and to its left is a magenta-outlined square. The background of the entire slide is a dark blue brick wall.

3

Notação UML para modelagem de dados

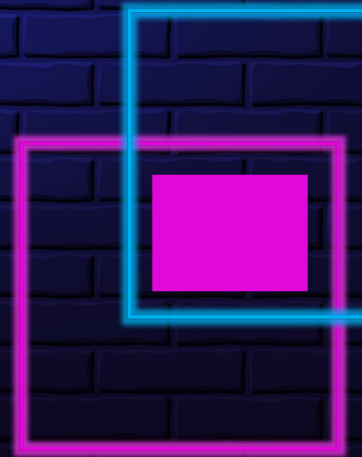
Afinal de contas, o que é UML?

- A UML (Unified Modeling Language), que se traduz como Linguagem Unificada de Modelagem, é uma linguagem padrão amplamente utilizada para modelar sistemas orientados a objetos.
- A UML não é uma metodologia de desenvolvimento por si só, mas sim uma linguagem que auxilia na visualização e comunicação de conceitos em sistemas orientados a objetos.
- Ela oferece uma maneira padronizada de representar o trabalho dos desenvolvedores em diagramas, sendo especialmente útil na criação de modelos de sistemas de software.



Afinal de contas, o que é UML?

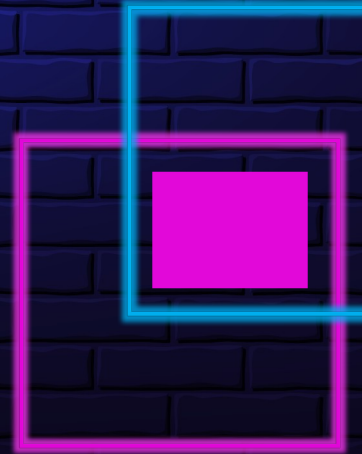
- Diversas notações alternativas para modelagem de dados foram propostas, sendo que as mais amplamente adotadas incluem a notação de diagramas ER e a notação de diagramas de classes UML.
- É importante salientar que existem algumas das notações alternativas de diagramas ER, bem como a notação de diagramas de classes UML.



Afinal de contas, o que é UML?

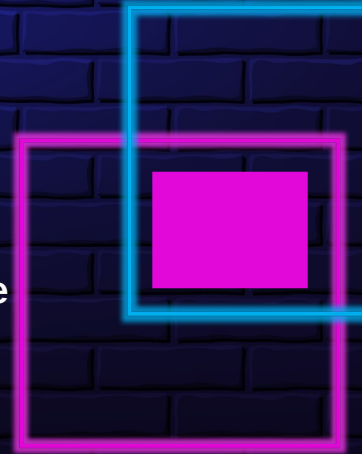
A Linguagem UML é composta por vários tipos de diagramas, dos quais podemos destacar os seguintes:

- Diagrama de classes: é o diagrama mais amplamente utilizado na Linguagem UML, pois permite representar conjuntos de classes e suas relações.
- Diagrama de objetos: ilustra como as informações de um objeto são armazenadas em uma classe na prática.
- Diagrama de caso de uso: complementa o diagrama de classes, sendo particularmente útil na fase de especificação de requisitos do sistema, pois mostra os usuários e as funcionalidades do software.



Afinal de contas, o que é UML?

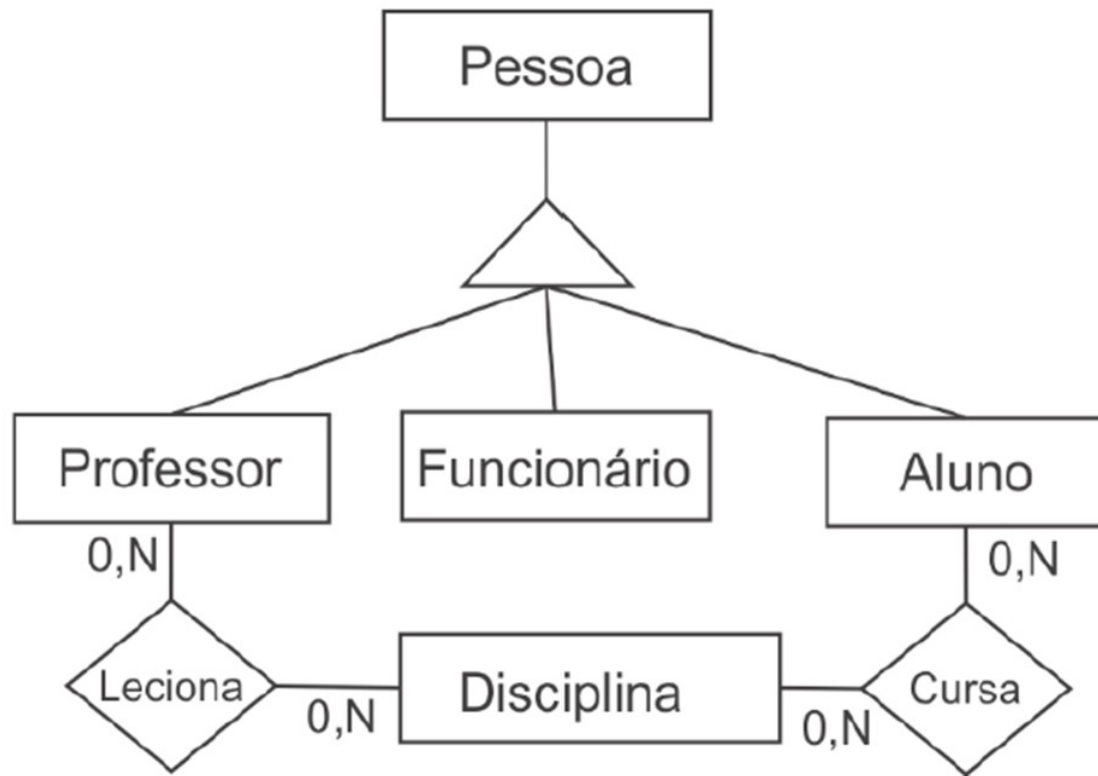
- Diagrama de sequência: oferece uma visão orientada pelo tempo da colaboração entre objetos, destacando a ordem temporal em que as mensagens são trocadas.
- Diagrama de atividades: descreve o fluxo de tarefas que podem ser executadas pelo software ou por um ator.
- Diagrama de estados: representa os estados que um objeto pode assumir e os eventos que podem acionar a transição do objeto de um estado para outro.
- Diagrama de componentes: revela os componentes do software e suas relações, que podem incluir bibliotecas, arquivos de ajuda e classes que podem ser incorporadas ao software.



Exemplo de uso



Exemplo de uso



Exemplo de uso

