

**ANHANGUERA**  
**BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE**

**GUSTAVO NASCIMENTO CAZZINE**

**ANÁLISE ORIENTADO A OBJETOS**

**Piracicaba**

**2025**

**GUSTAVO NASCIMENTO CAZZINE**

**ANÁLISE ORIENTADO A OBJETOS**

Objetivos: Compreensão prática da modelagem de sistemas utilizando diagramas de máquina de estados da UML, visando representar graficamente a interação dinâmica entre estados e suas transições de um sistema.

**Piracicaba**

**2025**

Passo a passo do que eu fiz:

Identifiquei os estados principais:

**Início:** O ponto de partida do sistema.

**Carregar Clientes:** O sistema carrega a lista de clientes registrados.

**Listar Veículos:** O sistema mostra os veículos disponíveis para locação.

**Selecionar Cliente:** O funcionário escolhe o cliente que está alugando o carro.

**Selecionar Veículo:** O funcionário escolhe o carro que o cliente deseja alugar.

**Gerar Locação:** O sistema gera a locação do veículo selecionado.

**Fim:** O processo de locação é concluído.

Defini as transições entre os estados:

O sistema começa no estado Início e avança para Carregar Clientes quando o funcionário seleciona a opção de locação.

Depois de carregar os clientes, o sistema vai para o estado Listar Veículos, onde mostra os carros disponíveis.

O funcionário seleciona um cliente, levando o sistema para o estado Selecionar Cliente.

Em seguida, o funcionário escolhe um veículo, mudando para o estado Selecionar Veículo.

Após confirmar a seleção, o sistema gera a locação no estado Gerar Locação.

Finalmente, o processo termina no estado Fim.

