

**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 sequência da UML, visando representar graficamente a interação dinâmica entre objetos de um sistema em um fluxo temporal.

**Piracicaba**

**2025**

Fiz um diagrama de sequência para um sistema de locação de veículos usando a uml. O objetivo era representar graficamente como os objetos do sistema interagem entre si durante o processo de locação de um carro.

Passo a passo do que foi feito:

Identifiquei os objetos principais:

Funcionário: quem realiza o processo de locação.

Sistema: o software que controla a locação.

Cliente: quem está alugando o carro.

Defini as interações (mensagens) entre os objetos:

O funcionário inicia o processo de locação no sistema.

O sistema carrega a lista de clientes e veículos disponíveis.

O funcionário seleciona o cliente e o veículo desejado.

O sistema exibe os detalhes do veículo (ano, cor, quilometragem, etc.).

O cliente informa o período de locação e a finalidade.

O sistema gera uma fatura e solicita o pagamento.

O cliente realiza o pagamento, o sistema atualiza o status do veículo.

sd [Atividade PRatica Unidade 3 - ANÁLISE ORIENTADO A OBJETOS ]

