

ANÁLISE ORIENTADO A OBJETOS

Prof^a. Vanessa Leite





UML (*Unified Modeling Language*)

Linguagem padronizada para a modelagem de sistemas de software, que facilita a visualização, especificação, construção e documentação de componentes de um sistema.

Características da UML



- Combina os conceitos comuns de linguagens OO;
- Compatível com o desenvolvimento de software desde os requisitos até as etapas finais do desenvolvimento;
- Compatível com diversos escopos;

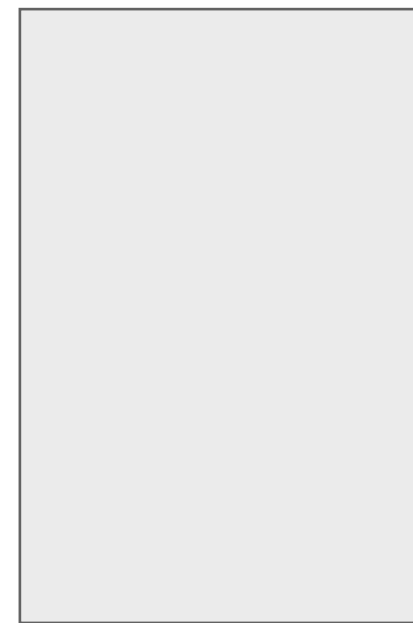
Objetivos da UML



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

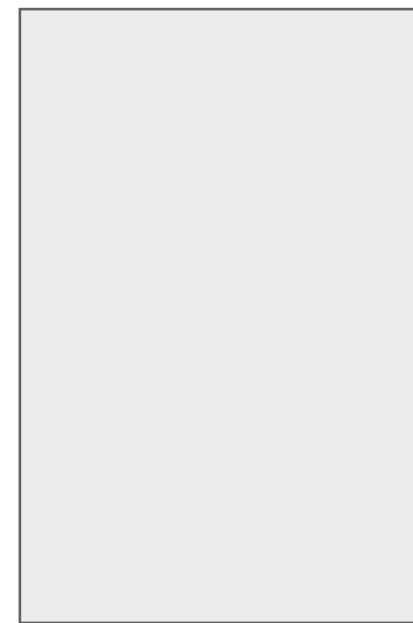
Modelos da UML

- 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



Fluxo de Desenvolvimento

- Pode ser utilizada em qualquer fluxo de desenvolvimento;
- Apresentação visual da semântica do sistema;
- Contexto;

