

**Escola Técnica Estadual Monteiro Lobato**  
**Centro de Referência Técnica em Educação Profissional**

**Nome: Stefano Kaefer**

**Modelagem de Dados**

**O que é UML?**

UML é um acrônimo para a expressão Unified Modeling Language. Pela definição de seu nome, vemos que UML é uma linguagem que define uma série de artefatos que nos ajuda na tarefa de modelar e documentar os sistemas orientados a objetos que desenvolvemos. Ela possui nove tipos de diagramas que são usados para documentar e modelar diversos aspectos dos sistemas.

**Apresente um breve histórico da UML**

A linguagem UML surgiu no final dos anos 80 e dos anos 90, uma linguagem de modelagem de projetos Orientados a Objetos, padrão da OMG. É a notação (principalmente gráfica) utilizada por métodos para expressar projetos. Que é utilizado para modelagem de sistemas na maioria das empresas que desenvolvem Software OO. Origem: Acadêmicos de Tecnologia em Informática da UFPR precisavam de SL para Modelagem UML (2004). 2 Meses em pesquisas e testes de Softwares Livres para Modelagem UML. 5 Meses utilizando os Softwares no dia a dia em Projetos (acadêmicos e corporativos).

**Qual a importância em modular software ?**

Com a modulação, conseguimos um programa com funções que são programadas e testadas uma só vez, podendo ser usado em várias em outros programas. Conseguindo uma economia de memória no computador, pois a função é armazenada uma única vez

**Qual a função dos diagramas UML**

Esse diagrama documenta o que o sistema faz do ponto de vista do usuário. Em outras palavras, ele descreve as principais funcionalidades do sistema e a interação dessas funcionalidades com os usuários do mesmo sistema. Nesse

diagrama não nos aprofundamos em detalhes técnicos que dizem como o sistema faz.

Este artefato é comumente derivado da especificação de requisitos, que por sua vez não faz parte da UML. Pode ser utilizado também para criar o documento de requisitos.

#### **Cite algumas ferramentas utilizadas para construir diagramas UML**

Diagramas de Casos de Uso são compostos basicamente por quatro partes:

- Cenário: Sequência de eventos que acontecem quando um usuário interage com o sistema.
- Ator: Usuário do sistema, ou melhor, um tipo de usuário.
- Use Case: É uma tarefa ou uma funcionalidade realizada pelo ator (usuário)
- Comunicação: é o que liga um ator com um caso de uso