**Passos para criação do diagrama da UML**

**1º Passo**: observe os casos de uso com os seus cenários. Neste caso, deve ser analisado o Diagrama de Caso de Uso e a documentação de caso de uso com o fluxo principal, no qual informa os objetos processados através dos substantivos.

**2º Passo:** verifique as regras de negócio e identifique as possíveis classes, até para complemento das que já foram identificadas através do Diagrama de Caso de Uso; avalie a possibilidade de relacionar as informações pertinentes ao domínio.

**3º Passo:** represente TODAS as classes possíveis com base na análise de caso de uso e nas Regras de Negócio.

**4º Passo:** atribua as responsabilidades das classes que não precisam de outras, ou seja, essas classes instanciam um objeto sem a necessidade de troca de mensagens com outra classe (colaborador)

**5º Passo:** identifique as classes que precisam de colaboradores – são as classes que trocam mensagens com outras para gerar uma instância. Neste passo, também vamos definir quais são as responsabilidades dessas classes e quais são os colaboradores para o relacionamento no próximo passo.

**6º Passo:** relacione as classes conforme os conceitos de relacionamentos que abordamos na seção de relacionamentos

Para saber qual o tipo de relacionamento das classes, é importante entender o negócio, pois isto facilitará muito em alguns conceitos do que representa o objeto no contexto da execução do sistema para resolver o problema do negócio.

Algumas questões devem ser levantadas:

● É necessário entender o objeto a ser relacionado com um colaborador, se esse objeto é parte do todo nessa colaboração?

● O objeto colaborador tem como objetivo formar um todo?

● Em caso afirmativo, isso é essencial? Ou seja, é composição para formar o todo?

● É um complemento do objeto que solicita a colaboração?

● Tem características comuns que podem ser compartilhadas com outras classes?

**OBS:** Agora, vamos inserir as classes de Fronteira para contextualizar a tela e a classe de Controle para representar a comunicação das classes de entidade com a classe de fronteira