* Linguagem de Modelagem Unificada (UML)
  + Diagrama de Classes: descrevem o nome da classe, seus atributos e seus métodos. Ex.:

|  |
| --- |
| **Nome da Classe** |
| atributos da classe |
| metodos da classe() |

* + - Usando a classe **Pen** que foi criada na Aula Prática 2, temos:

|  |
| --- |
| **Pen** |
| modelo  color  tip  charge  covered |
| status()  draw()  cover()  uncover() |

* + Modificadores de Visibilidade:
    - Indicam o nível de acesso aos componentes internos de uma classe:
      * + Público: a classe atual e todas as outras classes
      * - Privado: somente a classe atual
      * # Protegido: a classe atual e toas as suas sub-classes
    - Usando os Modificadores de Visibilidade, nossa classe **Pen** ficou assim:

|  |  |
| --- | --- |
| **Pen** | |
| + | modelo |
| + | color |
| - | tip |
| # | charge |
| # | covered |
| + | status() |
| + | draw() |
| - | cover() |
| - | uncover() |