Nome: Letícia Nascimento de Almeida Série:1°C Grupo B

Raphaela Rodrigues Luvizotto

1. Basicamente, UML (Unified Modeling Language) é uma linguagem de notação (um jeito de escrever, ilustrar, comunicar) para uso em projetos de sistemas.

Esta linguagem é expressa através de diagramas. Cada diagrama é composto por elementos (formas gráficas usadas para os desenhos) que possuem relação entre si.

<https://www.ateomomento.com.br/diagramas-uml/>

1. Estes profissionais projetam e guiam o desenvolvimento de programas, aplicativos e sistemas, de forma que atendam aos requisitos e cumpram as funções determinadas.

Entre as principais atribuições do engenheiro de software, estão:

* Desenvolver softwares e apps
* Gerenciar projetos ligados aos softwares
* Arquitetar o design estrutural dos programas
* Realizar testes nos sistemas

<https://www.napratica.org.br/profissao-engenheiro-de-software/>

1. Além de fornecer a tecnologia necessária para apoiar a prática de engenharia de software orientada a objetos, a UML poderá ser a linguagem de modelagem padrão para modelar sistemas concorrentes e distribuídos. Utiliza-se de um conjunto de técnicas de notação gráfica para criar modelos visuais de software de sistemas intensivos, combinando as melhores técnicas de modelagem de dados, negócios, objetos e componentes. É uma linguagem de modelagem única, comum e amplamente utilizável.

<https://www.infoescola.com/engenharia-de-software/uml/#:~:text=Al%C3%A9m%20de%20fornecer%20a%20tecnologia,modelar%20sistemas%20concorrentes%20e%20distribu%C3%ADdos>.

1. Existem 14 tipos de diagramas UML divididos em duas categorias principais: diagramas de estrutura e diagramas comportamentais.

-Diagramas de Estrutura:

* Diagrama de Classes
* Diagrama de componentes
* Diagrama de Implantação
* Diagrama de objetos
* Diagrama do pacote
* Diagrama de Perfil
* Diagrama de Estrutura Composta

-Diagramas Comportamentais

* Diagrama de caso
* Diagrama de atividades
* Diagrama da Máquina do Estado
* Diagrama de Sequência
* Diagrama de Comunicação
* Diagrama de visão geral da interação
* Diagrama de tempo

<https://creately.com/blog/pt/diagrama/guia-de-tipos-de-diagramas-uml-aprenda-sobre-todos-os-tipos-de-diagramas-uml-com-exemplos/>

1. Os padrões de design ou padrões de projetos são soluções para os problemas de design de software que você encontra repetidamente no desenvolvimento de aplicativos no mundo real. Padrões são sobre projetos reutilizáveis ​​e interações de objetos.

<https://djesusnet.medium.com/design-patterns-gof-o-que-s%C3%A3o-e-quais-os-benef%C3%ADcios-9cd0cfdd6ebf>