

Em relação ao primeiro documento apresentado é importante ressaltar a importância dos diagramas UML mas trazendo uma visão mais madura do mercado mostrando que dos 9 diagramas disponibilizados, normalmente 3 são utilizados de modo geral, esses sendo: Caso de Uso, Diagrama de Classes e Diagrama de Sequência. Estes 3 sendo os que mais se conversam permitindo a engenharia de um novo software.

Eles se complementam com o caso de uso trazendo para a realidade as funcionalidades de um software e seus atores, o diagrama de classes que explicita todas as classes necessárias para o desenvolvimento do software em questão e o diagrama de sequência que especifica os cenários possíveis durante o uso de software, possivelmente alinhando os atores do diagrama de caso de uso e alinhando os objetos do diagrama de classes.

No segundo documento já é apresentado uma visão comparando as diferenças entre a arquitetura de software e o UML, mostrando que o UML é versátil a ponto de permitir seu uso independente de qual modelo de arquitetura de software for preferido. Logo é possível com a UML especificar os objetos, atores e casos de várias formas diferente, bastando alterar qual seria o padrão de arquitetura preferido.

No documento em questão a visão é demonstrada com 3 exemplos, usando um ator “Usuário” e um caso de uso “Armazenar dados de clientes”, a diferença entre os três exemplos é facilmente observada ao entender a relação do ator com o caso de uso, onde no primeiro exemplo o ator realiza o armazenamento direto no servidor, no segundo caso onde o ator acessa uma interface que persiste os dados antes de enviar ao servidor e o terceiro caso onde entre a interface e o servidor ainda existe um objeto que cuida das regras de persistência dos dados.