

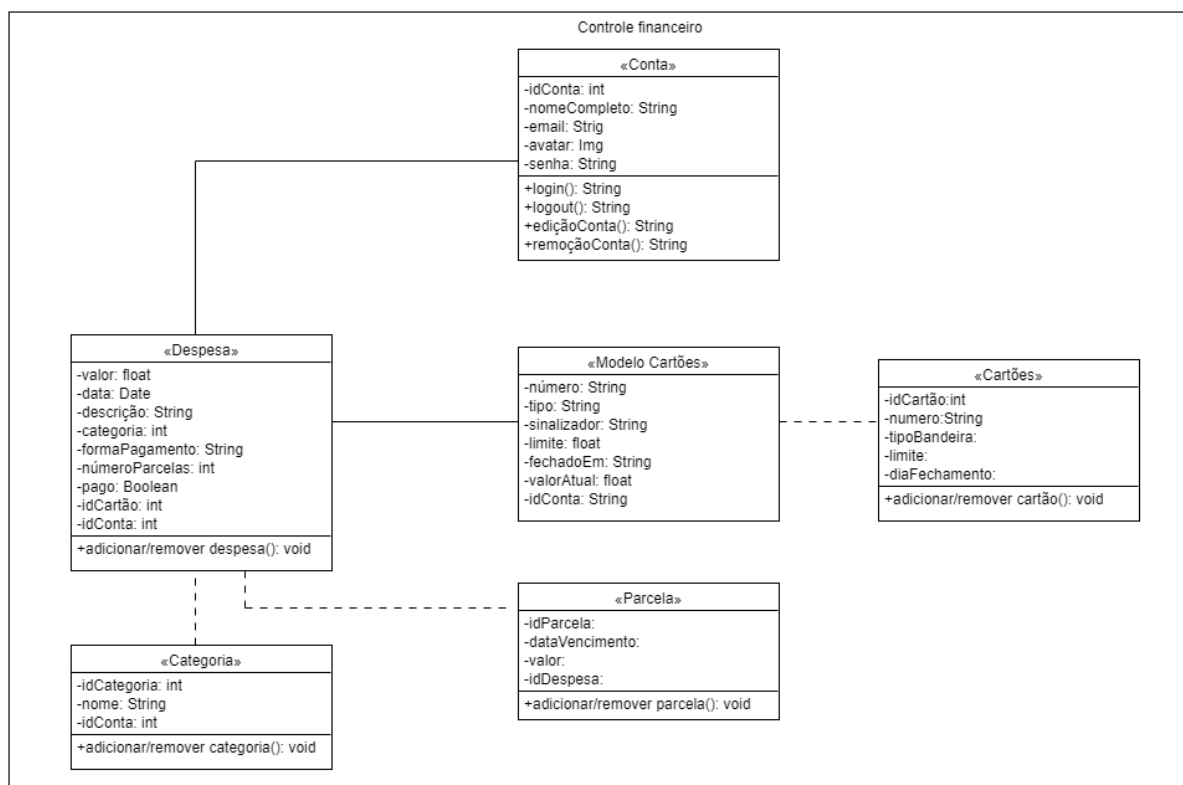


Universidade Federal do Ceará Campus de Crateús

Diagramas Projeto Integrador II Controle de Gastos

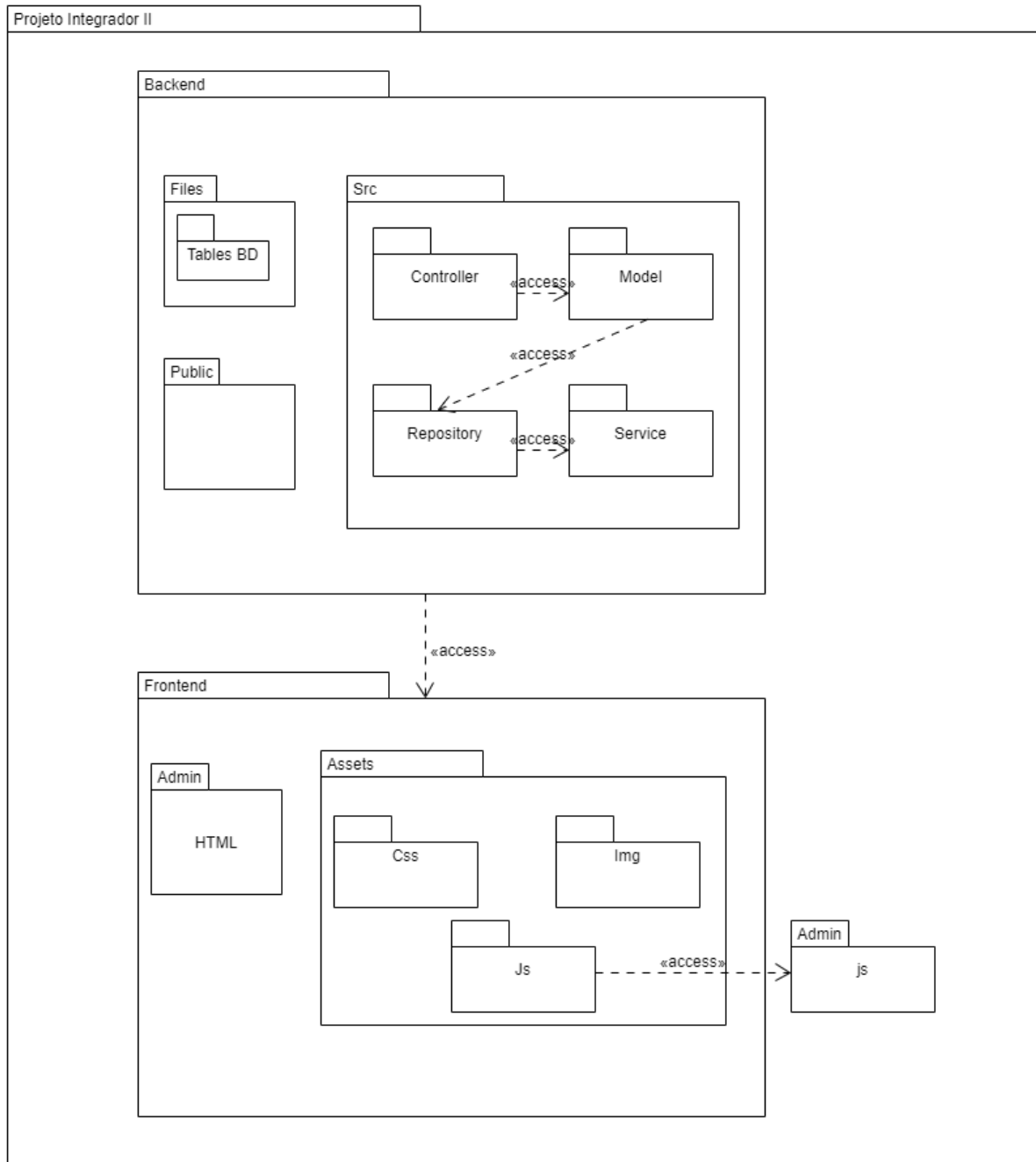
- Diagrama de classe;

Diagrama de classes é uma representação estática utilizada na área da programação para descrever a estrutura de um sistema, apresentando suas classes, atributos, operações e as relações entre os objetos.



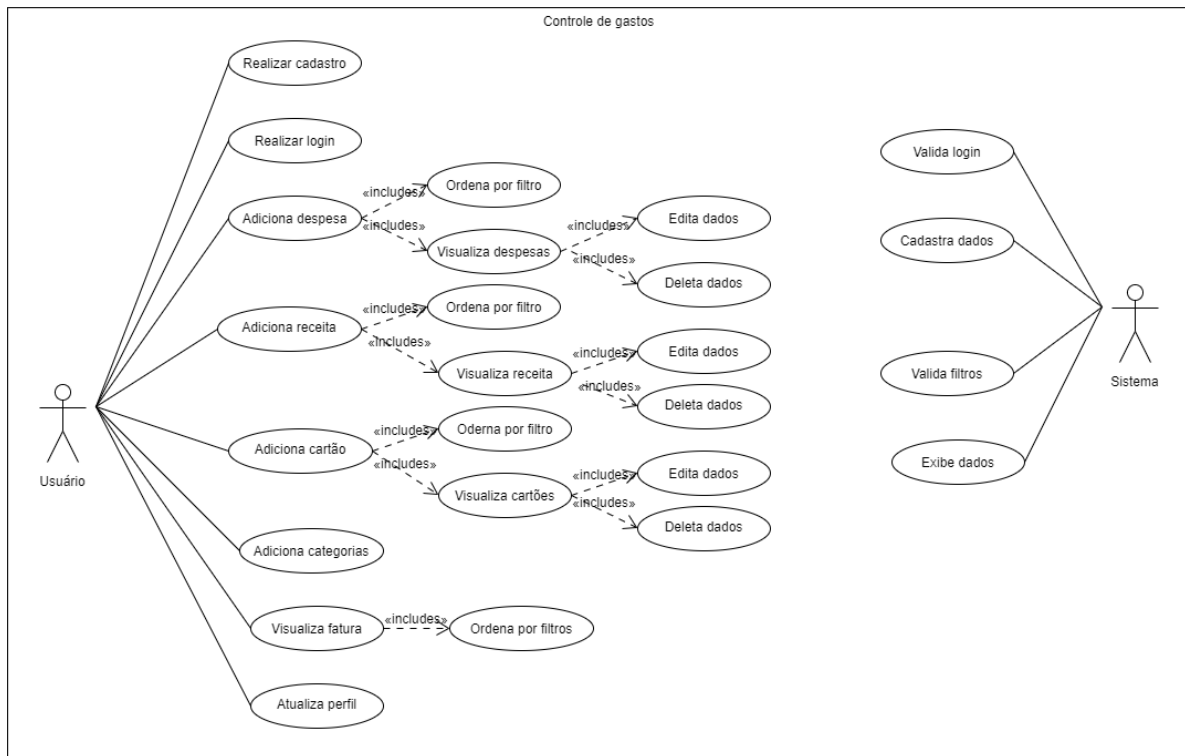
- **Diagrama de pacote;**

Diagramas de pacotes são diagramas estruturais usados para mostrar, em uma forma de pacotes, a organização e disposição de vários elementos de modelos. Um pacote é um agrupamento de elementos UML relacionados, como diagramas, documentos, classes ou até mesmo outros pacotes.



- **Diagramas de caso de uso;**

Um diagrama de caso de uso é usado para descrever graficamente um subconjunto do modelo para simplificar a comunicação. Estas especificações descrevem o fluxo de eventos do caso de uso. O modelo de caso de uso serve como um unificador em todo o desenvolvimento do sistema.

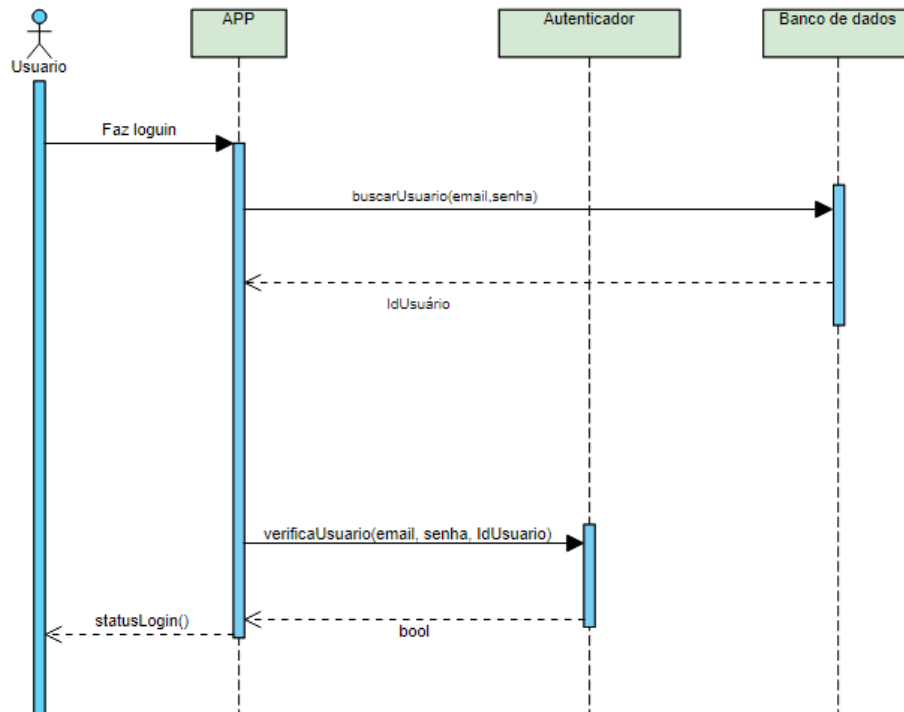


- **Diagrama de sequência;**

O diagrama de sequência apresenta uma sequência de eventos que determinam o funcionamento de um caso de uso. É com este tipo de diagrama que o fluxo de eventos é validado; além de permitir a verificação de cumprimento de todos os requisitos. Neste diagrama, foi necessária a implantação dos objetos das telas que compõem o sistema, pois, o único ator excluindo o sistema é o próprio usuário.

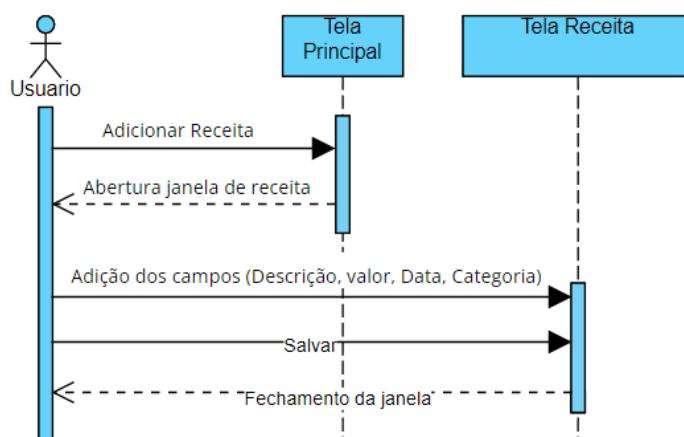
a) Fazer login e autenticação

Nesse diagrama, são apresentados os passos para que o usuário faça login inserindo suas informações, logo após o sistema faz uma busca no banco de dados e verifica se os dados estão corretos, e retornando o status do Login



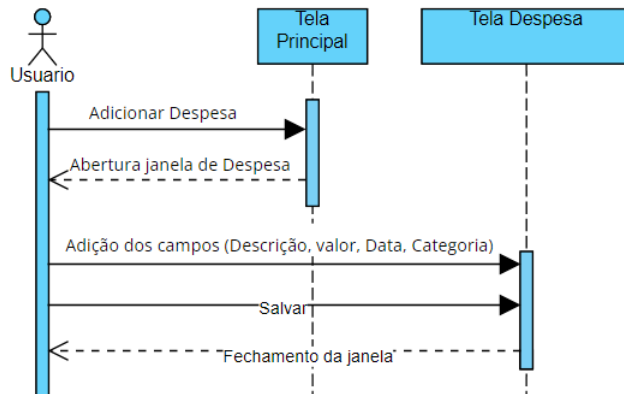
b) Adicionar Receita

Nesse diagrama, são apresentados os passos para que o usuário insira informações sobre uma receita sem recorrência determinada pelo usuário.



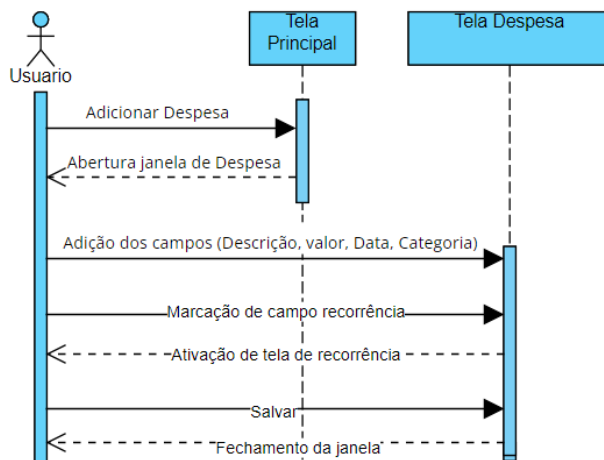
c) Adicionar Despesa sem Recorrência e sem Parcelamento

Este diagrama representa a sequência para o usuário insira uma despesa normal, sem recorrência e sem parcelamento.



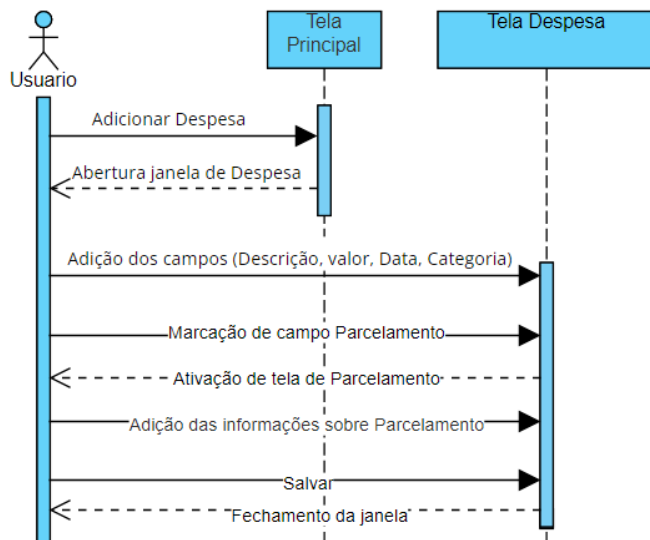
d) Adicionar Despesa com Recorrência e sem Parcelamento

Este diagrama apresenta a sequência percorrida para que o usuário insira uma despesa com recorrência e sem parcelamento.



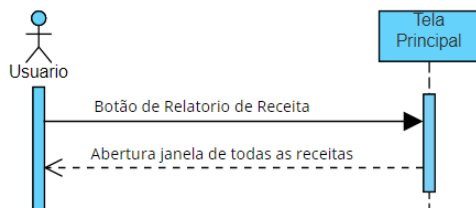
e) Adicionar Despesa sem Recorrência e com Parcelamento

Nesse diagrama, são apresentados os passos para a adição de despesa sem recorrência, porém, com parcelamento determinado pelo usuário.



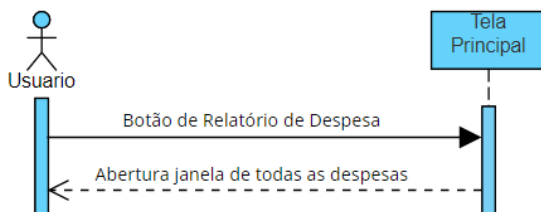
f) Requerer Relatório de Receita

Nesse diagrama é apresentada a sequência de requerimento de relatório das receitas feitas pelo usuário.



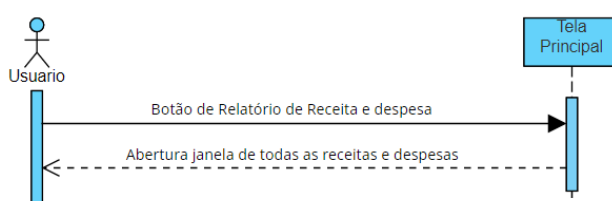
g) Requerer Relatório de Despesa

Nesse diagrama, apresenta-se a sequência equivalente ao requerimento de relatório das despesas feitas pelo usuário.



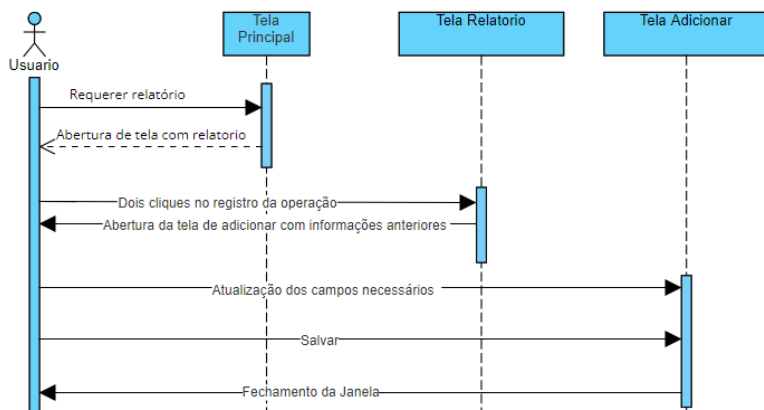
h) Requerer Relatório de Receita e Despesa

Nesse diagrama, são apresentados os passos referentes ao requerimento de relatório de todas as operações feitas pelo usuário.



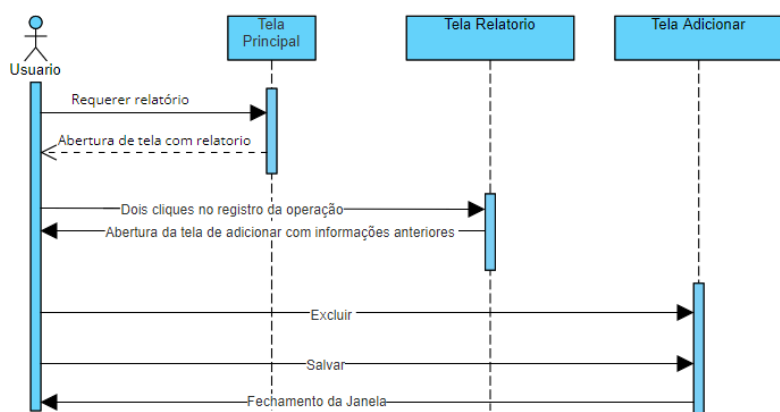
i) Atualizar Dados

Nesse diagrama, são apresentados os passos para a edição de um determinado registro, visto que o usuário tenha requerido um relatório de qualquer tipo.



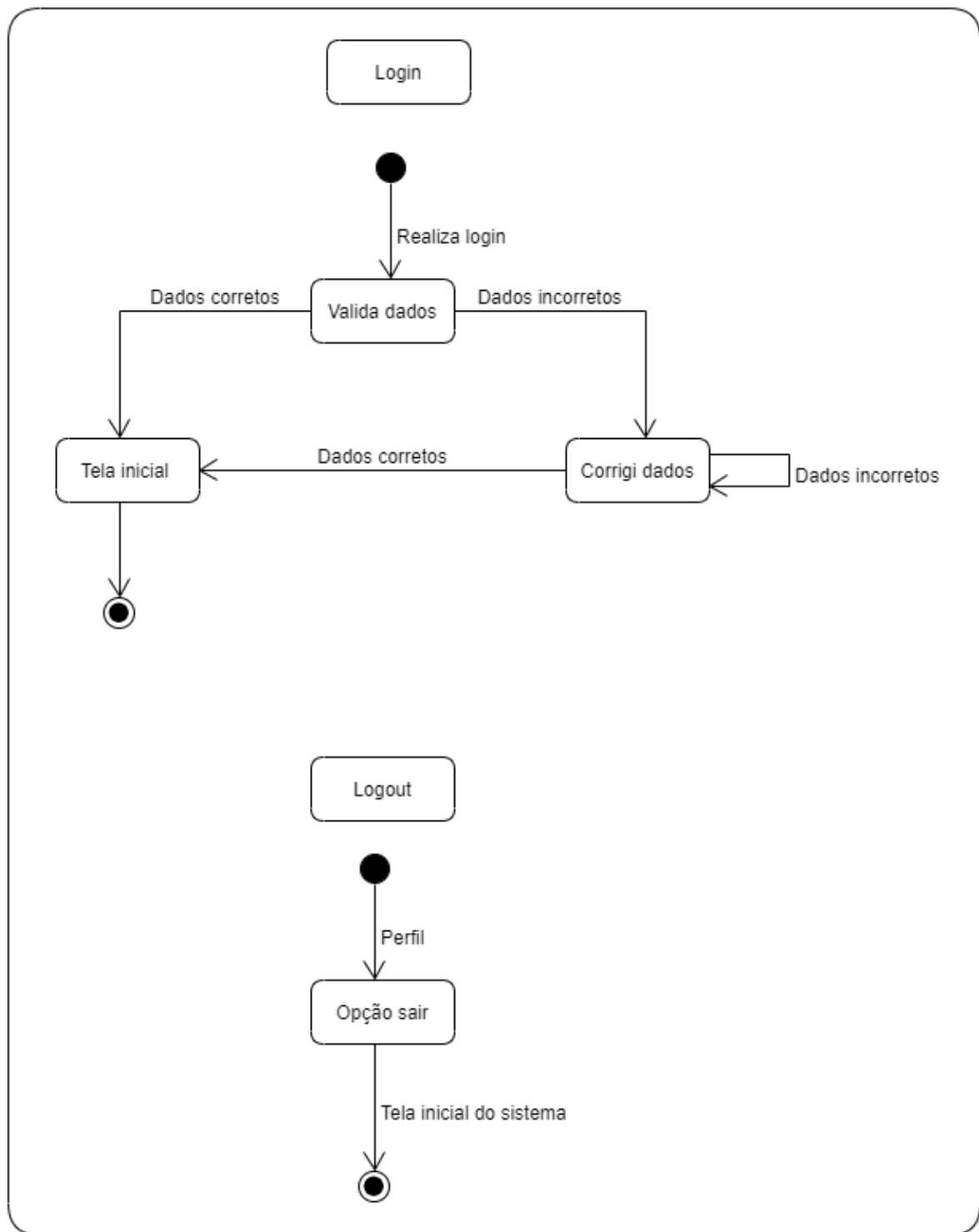
j) Excluir Dados

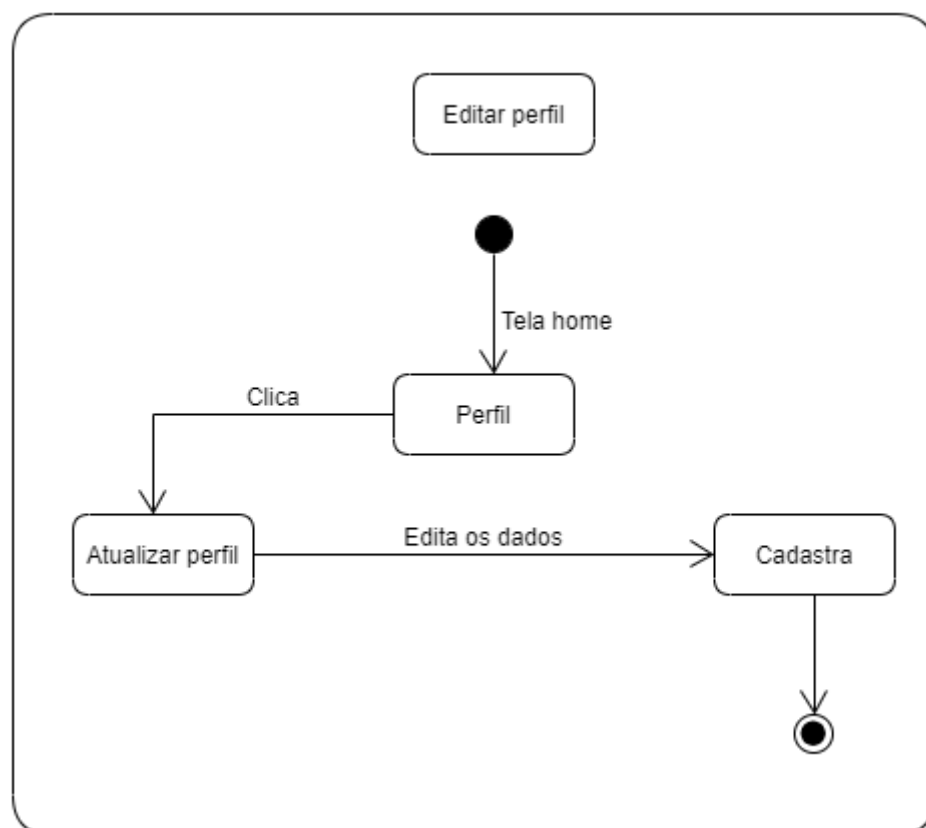
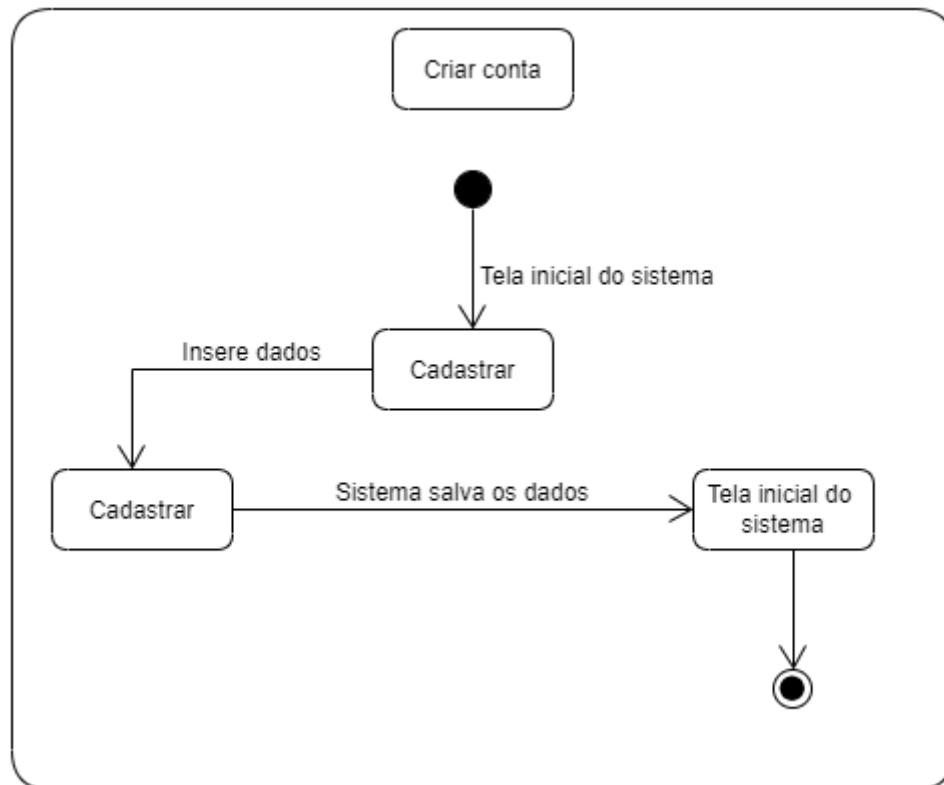
Nesse diagrama, são apresentados os passos para que o usuário, a partir da tela de relatório, possa excluir um registro de operação.



• Diagrama de máquina de estados ou transição de estados;

Uma máquina de estados é qualquer dispositivo que armazena o status de um objeto em um determinado momento e pode mudar de status ou causar outras ações baseado na entrada que recebe. Estados indicam as diferentes combinações de informações que um objeto pode conter, e não como ele se comporta. Diagramas de estados retratam principalmente estados e transições. Estados são representados por retângulos com cantos arredondados e rotulados com o nome do estado. As transições são marcadas com setas que fluem de um estado para outro, mostrando como os estados mudam.





- Diagrama de estados geral

