



Modelagem de software UML



**Certified
Developer**
The Ultimate Tech Degree

DigitalHouse >
Coding School



UML

Linguagem de Modelado Unificado

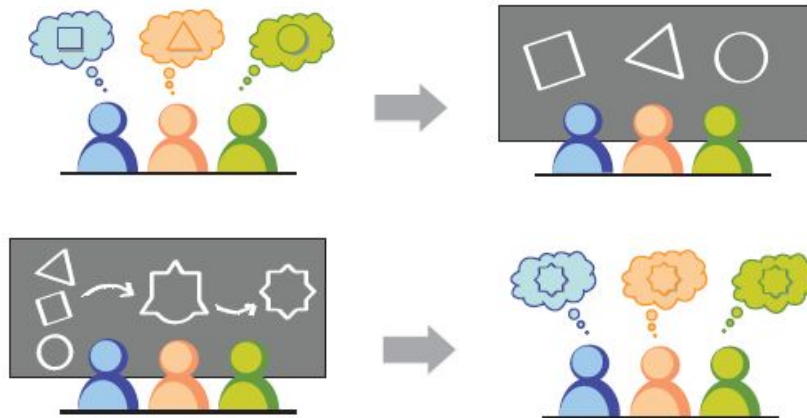
Ferramentas que permitem aos criadores de sistemas **gerar desenhos** que capturem ideias em uma forma convencional e **fácil de compreender** para **comunicar** as outras pessoas.





Vantagens de usar UML

- Comunicação visual
- Modelos de estruturas e comportamentos do sistema
- Valide a sua consistência





O que não é Kanban?

- Não é um framework, é um método.
- Um quadro com post-its.
- Um método que não gera compromissos ou datas.
- Um método sem ciclos ou feedback.
- Uma forma desorganizada de trabalhar.
- Um método de trabalho sem prioridade ou estimativa de trabalho.
- Um método de trabalho sem métricas.





Tipos de Diagramas

COMPORTAMIENTO



Atividades / Fluxo



Estado



Casos de Uso

ESTRUTURA



Componentes



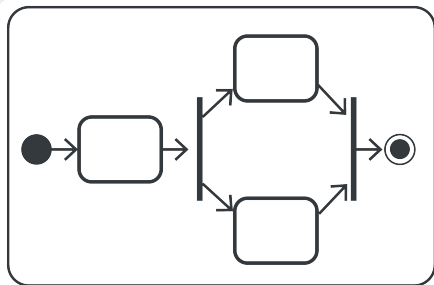
Classes



Distribuição / implantação

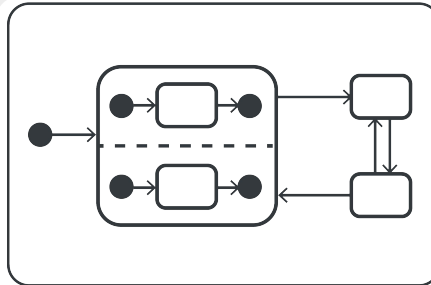


Diagramas de Comportamento



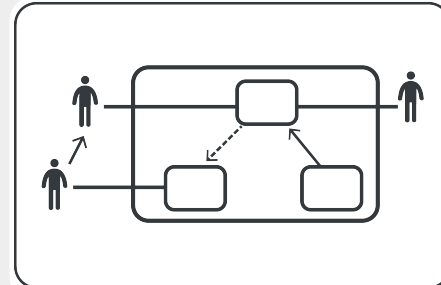
**Diagrama de
Atividades / Fluxo**

Mostra a sequência e as condições da atividade do sistema em um processo



**Diagrama
de Estado**

Mostra os estados pelos quais passa um componente de um sistema de informação.

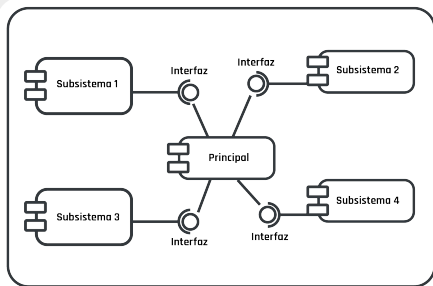


**Diagrama
de Casos de Uso**

Mostra a relação entre os atores (usuários e sistemas) e seus possíveis casos de uso em um sistema.

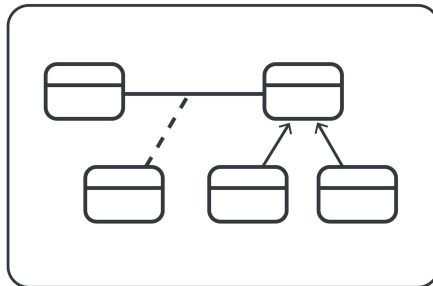


Diagramas de Estrutura



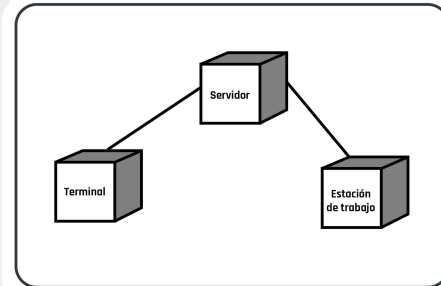
**Diagrama
de Componentes**

Modelo de componentes,
interfaces e relacionamentos.
Mostra como estão organizados,
suas integrações e dependências.



**Diagrama
de Classes / Objetos**

Representa os objetos, atributos e
métodos. Mostra os elementos que
compõem o sistema no modelo de
programação orientada a objetos, pois
define as classes e a forma como se
relacionam.



**Diagrama
de distribuição**

É usado para representar a distribuição
física (estática) dos componentes de
software nos diferentes nós físicos da
rede (hardware)

DigitalHouse>
Coding School