

3 Lab: Modelação com classes

Enquadramento

As Classes da UML são categorias de objetos, ou seja, *tipos* de coisas/conceitos. Os objetos podem ser entidades da análise ou da implementação. Na análise, as classes correspondem a conceitos de interesse para o problema; na implementação, a entidades do software (e.g.: objetos em Java). A perspetiva, neste laboratório, é a do Analista e estamos à procura de “categorias de coisas”.

Para cada classe vamos encontrar alguns atributos (dados que devem ser memorizados no sistema de informação). Nesta fase, o analista não está preocupado em representar métodos/funções nas classes (como será próprio da programação).

Os conceitos estão relacionados entre si, formando uma rede de conceitos, ligados por associações. O Diagrama de Classes fornece os elementos de modelação para construir esse mapa, seguindo a técnica de análise por objetos.

Objetivos de aprendizagem

- Identificar conceitos/classes na descrição de um problema.
- Caracterizar as estruturas de dados de um problema como classes e associações.
- Construir e interpretar diagramas de classes (perspetiva do analista).
- Utilizar associações “simples”, agregações, composições e generalizações.

Preparação

- “[class diagrams](#)” - informação tutorial.

3.1

Considerando o modelo representado no Diagrama 1, explique se as seguintes afirmações têm ou não suporte no modelo, isto é, se são V/F face ao que está modelado no diagrama.

- Todas as Equipas precisam de indicar um Professor responsável.
- Podem existir Professores que não coordenam nenhuma Equipa.
- A Entrega (submissão) é feita por vários Alunos.
- Uma Submissão é avaliada por um Membro do CC.
- Uma Equipa poder ser composta por alunos de várias Instituições (i.e., a Equipa não é de uma Instituição).
- Um Membro do CC só pode avaliar entregas resolvidas com linguagens de programação para as quais é especialista.
- As Entregas de uma Equipa são sempre feitas pelo capitão da equipa.
- As Entregas de uma Equipa relativa a um Desafio podem ser avaliadas por Docentes diferentes.

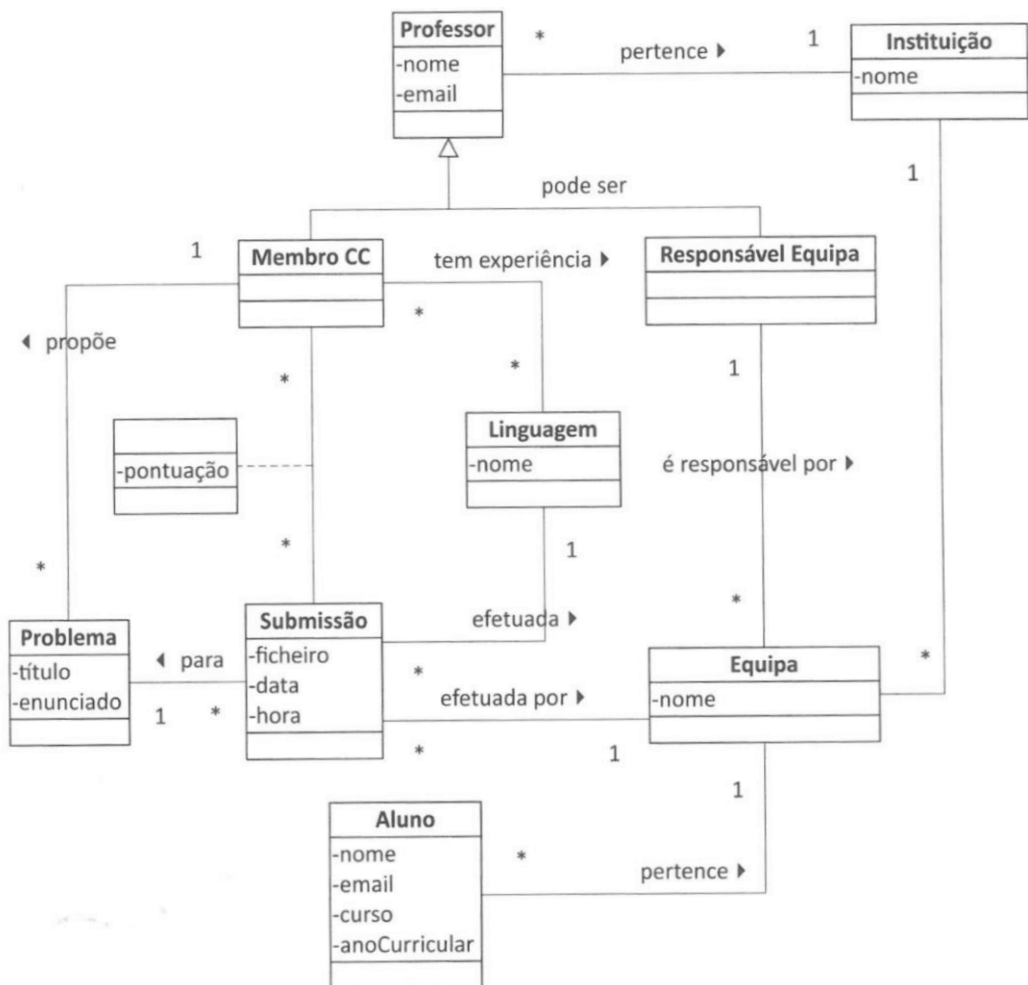


Diagrama 1 - ↑ Modelo de classes relativo à organização de concursos de programação; CC: Conselho científico das provas. [In: Borges et al, “Modelação de Dados em UML: uma abordagem por problemas.”]

3.2

Pesquise os seguintes livros no [catálogo da Biblioteca da UA](#):

- “UML Distilled”, de Martin Fowler.
- “Use case driven object modeling with UML”, de D. Rosemberg.

Crie um diagrama UML para mapear os **conceitos do domínio** relativo ao funcionamento da biblioteca¹, com base no seguinte conhecimento da área do problema:

- as obras podem ter vários autores. Para desambiguar os autores, usa-se o nome e o ano de nascimento.
- os utilizadores pesquisam obras por autor, título, ano, ou uma combinação desses elementos.
- Um livro pode ser classificado em diferentes assuntos (ou descritores).
- para cada obra, podem existir vários exemplares, com cota e código de barras únicos, que podem ser levantados pelos utilizadores, em regime de empréstimo.
- existem multas para devoluções tardias, mas nem todos os utilizadores têm o mesmo tempo para reter os livros em empréstimo domiciliário. Há que distinguir entre

¹ Neste exercício, pretende-se esboçar o mapa de conceitos. O mais importante é identificar os conceitos e as associações. Por isso, intencionalmente, pode-se omitir a especificação detalhada das classes (i.e.: lista completa de atributos, tipos de dados,...).

utilizadores que são alunos, professores ou utilizadores externos. O tempo de empréstimo normal é de 15, 90 e 30 dias respetivamente. Todos os utilizadores têm um número mecanográfico alfanumérico.

- f) Para inscrever um utilizador externo, é necessário confirmar a sua identidade e a morada (com a apresentação de uma fatura, titulada ao utilizador, do fornecimento de eletricidade, água ou serviço similar).
- g) Os utilizadores podem também pedir a reserva de obras para utilização numa data futura (sendo atribuído o primeiro exemplar disponível).
- h) Existem vários polos (e.g.: Biblioteca Campus Santiago, Mediateca, Biblioteca ESTGA,...) nos quais se encontram os exemplares. Cada polo tem o seu próprio horário de funcionamento.

3.3

Considere a área da gestão de projetos, por exemplo, relativamente ao seguimento de projetos de desenvolvimento de software. Para concretizar, pode experimentar as funcionalidades da ferramenta de gestão de projetos Redmine, no [respetivo site](#) (ou até no code.ua.pt, que é baseado no Redmine).

A título exploratório, experimente (pelo menos) os seguintes passos, no contexto de uma equipa:

- Criar um projeto.
- Configurar os módulos que se pretende utilizar no projeto; incluir os módulos “Issues”, “Time Tracking” e “Gantt”. Quanto aos Trackers, pode-se aceitar a predefinição.
- Configurar a equipa, adicionando os respetivos membros (Settings > Members). Note que os membros podem ter papéis diferenciados. Será útil ter mais que um elemento do grupo registado na plataforma.
- Adicionar uma nova tarefa ao projeto (New Issue), relativa, por exemplo, “Protótipo da página de pesquisa de filmes por género”.
- Configure a tarefa (Issue X) definindo, pelo menos, a descrição, prioridade, data de início e de finalização. Atribua a tarefa a um responsável (Assignee) e envolva mais pessoas no acompanhamento do progresso (Watchers).
- Verifique no cronograma (Gantt) o posicionamento da tarefa.
- Adicione agora uma segunda tarefa (Issue Y), como fez para a anterior, fazendo variar as características (prioridade, datas, assignee, watchers, etc).
- Volte à listagem de Issues e aceda ao detalhe do Issue X (o primeiro). Mude o estado para “Em curso”. Use a secção de Log time para registar tempo de trabalho. Atualize também a % Done.
- Volte ao cronograma e verifique as alterações. Experimente filtrar a informação no cronograma para um responsável específico (Assignee).
- Experimente livremente alterar o estado das tarefas, reportar trabalho, alterar a duração, etc.

a)

A partir do texto anterior (em caixa), identifique os principais substantivos e a partir daí, anote numa tabela os conceitos e atributos candidatos a serem incluídos no modelo do domínio. [Veja a secção “o que incluir...” na pág. 4].

Conceito candidato	Atributos candidatos
Projeto	Título, data de início [...]
...	...

Nota: nem todos os substantivos revelados na análise textual serão relevantes. Para além disso, a linguagem natural terá repetições e ambiguidades, que é preciso filtrar.

b)

Uma outra abordagem para fazer o levantamento dos conceitos de um domínio é utilizar uma lista de categorias para procurar conceitos (classes). Utilizando o esquema da tabela da secção “Como identificar...”, na pág. 5, procure identificar conceitos do domínio da gestão de projetos, para cada uma das categorias. Nota: poderá haver mais que um conceito em cada categoria, bem como poderá não existir nenhum.

Categoria conceptual	Conceito identificado (domínio da gestão de projetos)
• Transações comerciais	Tarefa (assumindo que os recursos têm custos)
...	...

c)

Utilizando a informação que obteve nas alíneas anteriores, crie um modelo do domínio da gestão de projetos.

O seu modelo de domínio deve ter a capacidade expressiva para permitir memorizar a **informação suficiente para suportar todos os resultados vistos** no Redmine (lista geral de *issues* e o seu estado, ficha com os detalhes do *Issue*, atribuição de tarefas a membros da equipa, Gantt, etc.).

Procure criar um modelo **completo** para o âmbito que foi experimentado².

Nota: o processo normal, será construir o modelo do domínio antes de haver sistema. Neste caso, estamos a fazer ao contrário (abstraindo a partir de um sistema real).

d)

A partir do resultado da alínea anterior, introduza as alterações (se necessário) para considerar ainda os seguintes requisitos:

- Um membro pode fazer parte da equipa do projeto com papéis diferentes, ao longo do tempo (e pretende-se memorizar quais).
- Um colaborador pode observar o progresso de uma tarefa (*Watcher*) durante períodos de tempo discretos, e não necessariamente durante toda a tarefa (e pretende-se memorizar quais).

Notas de estudo (Classes)

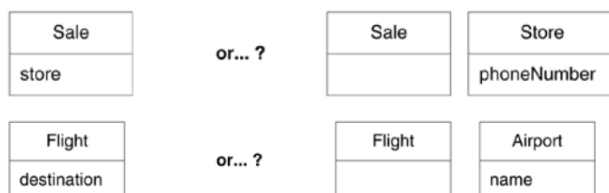
O que incluir e o que deixar de fora?

Ao construir o modelo do domínio, o Analista levanta o conhecimento que caracteriza aquele problema. É importante não deixar conceitos relevantes de fora. Um teste prático pode ser feito com a pergunta “**é importante memorizar esta informação**, para o futuro”? Por exemplo, é importante memorizar que obras os utilizadores pesquisam no domínio da gestão de bibliotecas? Normalmente, não. Já a informação sobre as obras e utilizadores diremos que é essencial. Por isso, Pesquisa não seria um conceito; mas Obra e Utilizador sim.

² A globalidade da ferramenta levará a um modelo complexo. A sugestão é focar nas interações que foram experimentadas.

Classe ou atributo?

Um erro comum quando se cria um modelo de domínio é representar algo como um atributo quando deveria ter sido uma classe conceptual (um “objeto” autónomo). Uma regra prática para ajudar a evitar este erro é: se não **pensarmos na “coisa” X** como um número ou texto no mundo real, X é provavelmente uma classe conceptual, não um atributo.



Como identificar os conceitos de um domínio?

[Larman](#) apresenta duas estratégias que podem assistir o analista na descoberta dos objetos do domínio (conceitos): (I) seguir uma lista de categorias; (II) procurar nomes nas descrições disponíveis do problema (e.g.: na narrativa dos casos de utilização).

I) Pesquisa de conceitos partindo de uma lista de categorias

Categoria (de classes conceptuais)	Exemplos
<ul style="list-style-type: none"> Transações comerciais Orientação: Classes essenciais num SI (envolvem dinheiro), por isso é um bom ponto para começar.	Sale, Payment Reservation
<ul style="list-style-type: none"> Produto ou serviço relacionado transacionado Orientação: As transações comportam "coisas" individuais (um produto ou serviço). Considere-as a seguir.	Item Flight, Seat, Meal
<ul style="list-style-type: none"> Onde é que a transação é registada? Orientação: Importante.	Register, Ledger FlightManifest
<ul style="list-style-type: none"> papéis das pessoas ou organizações relacionadas com a transação; atores no caso de utilização Orientação: Normalmente precisamos de ter conhecimento sobre as partes envolvidas numa transação.	Cashier, Customer, Store Passenger, Airline
<ul style="list-style-type: none"> local da transação; ponto de serviço 	Store Airport, Plane, Seat
<ul style="list-style-type: none"> eventos que merecem destaque, muitas vezes com uma hora ou lugar que precisamos de guardar 	Sale, Payment Flight
<ul style="list-style-type: none"> objetos físicos Orientação: É especialmente relevante na criação de software de controlo de dispositivos ou simulações.	Item, Register Airplane
<ul style="list-style-type: none"> contentores de coisas (físicas ou informação) 	Store, Bin Airplane
<ul style="list-style-type: none"> coisas dentro de um “contentor” 	Item Passenger
<ul style="list-style-type: none"> histórico/registos contabilísticos, de trabalho, contratos, matéria jurídica 	Receipt, Ledger MaintenanceLog

<ul style="list-style-type: none"> instrumentos financeiros 	Check, LineOfCredit TicketCredit
<ul style="list-style-type: none"> horários, manuais, documentos que são regularmente referidos para a realização de trabalhos 	DailyPriceChangeList RepairSchedule

II) Pesquisa de conceitos por análise textual

Outra técnica útil (e simples) é a análise linguística: identificar os substantivos nas descrições textuais de um domínio e considerá-los como classes conceptuais ou atributos candidatos

Alguns destes substantivos são classes conceptuais, alguns podem referir-se a classes conceptuais que são ignoradas nesta iteração, alguns podem ser atributos de classes, e outros serão para ignorar.

Um ponto fraco desta abordagem é a imprecisão da linguagem natural; substantivos diferentes podem representar a mesma classe conceptual ou atributo, entre outras ambiguidades.

Fluxo Básico:

1. O Cliente chega a uma caixa POS com artigos para comprar.
 2. Caixa inicia uma nova venda.
 3. Caixa introduz o identificador do artigo.
 4. O sistema regista a linha de venda e apresenta a descrição do item, o preço, e o total provisório. O preço é calculado a partir de um conjunto de regras de preços.
- ...