

1 - Metodologias de Análise OO - Introdução

Para fazer um estudo das metodologias OO, é necessário conhecer as pessoas que estão por trás desta comunidade, pois lá, existe uma grande diversidade de idéias. Muitas destas pessoas discutem as suas opiniões apenas em termos da sintaxe e semântica das linguagens de programação por eles selecionadas.

São utilizados os termos análise e desenho de uma forma bastante informal. Análise pode significar ouvir os clientes, tomar algumas notas e apontamentos, pensar acerca do problema e das potenciais soluções, e construir alguns protótipos de software. Desenho pode significar a codificação dos objetos individuais, o desenvolvimento de uma hierarquia de objetos ou a definição informal e implementação de um determinada classe.

Existe outro grupo de pessoas que está interessada na formalidade e no rigor. Para estas pessoas, a engenharia de software é altamente sistemática e repetível. Eles vêem a engenharia de software OO como um processo de engenharia muito bem definido. A qualidade dos produtos resultantes pode ser avaliada de uma forma quantitativa, bem como qualitativa.

Assim, a avaliação e comparação deste tipo de metodologias é uma atividade difícil e complexa. Por exemplo, o método de Booch usa o termo objeto e instância como sinônimos. Berard já utiliza o termo objeto de uma forma mais genérica, incluindo classes e meta-classes. Enquanto que esta diferença em termos de terminologia pode parecer puramente acadêmica, a aplicação destes métodos é significativamente influenciada por esta distinção.

A completa especificação das várias metodologias varia dramaticamente. Por exemplo, alguns descrevem apenas o processo, outros apresentam uma notação gráfica, enquanto que outros combinam as notações com o processo.

Sem compreender a cultura que está por trás de uma determinada metodologia, é impossível efetuar uma correta avaliação e comparação.

Para tentar passar, de uma forma mais ampla e genérica, o conceito de O.O. na análise de sistemas, foram escolhidos seis métodos que me parecem os mais significativos em termos de aplicação, bem como divulgação.

Não se trata de uma exposição exaustiva dos referidos métodos, mas sim, de uma descrição dos conceitos, processos, técnicas e ferramentas de suporte utilizadas em cada um dos métodos, de forma a ser possível encontrar semelhanças e diferenças, bem como problemas subjacentes.

Assim, são apresentados os seguintes métodos:

Booch

Jacobson

Coad/Yourdon

Shlaer-Mellor

Rumbaugh

Wirfs-Brock

2. Método Booch

Visão Global Geral:

Conceitos

Diagramas de Classe

Diagramas de Transição de Estados

Diagramas de Interação de Objetos

Enquadramento Conceitual

Análise de Requisitos

Análise do Domínio

Desenho

Processos e Técnicas

Análise de Requisitos

Análise do Domínio

Desenho

Ferramentas de Suporte

O método de Booch é constituído, basicamente, por três fases:

- Análise de requisitos, que permite o estabelecimento das operações fundamentais do sistema;
- Análise do domínio, que permite a construção da estrutura lógica referente ao domínio em questão;
- Desenho, que permite a construção da estrutura física do sistema, fazendo o mapeamento da estrutura lógica anteriormente construída, conduzindo, assim, à construção de protótipos;

O objetivo do método de Booch é providenciar uma notação e um processo de desenvolvimento, dando especial atenção ao aspecto da comunicação entre a fase de análise e desenho de um sistema de software OO.

O método de Booch tem um carácter amplo que, endereçando os aspectos das ferramentas de análise e desenho OO, inclui modelação dos objetos, modelação da análise, desenho da aplicação, desenho da implementação e ciclo de vida dos processos.

Booch propõe diferentes visões para descrever os sistemas OO. O modelo lógico, isto é, o domínio do problema, é representado na estrutura de classes e objetos.

O diagrama de objetos mostra como os objetos interagem uns com os outros, enquanto que os diagramas de classe são de índole mais estática. Assim, os diagramas de objetos descrevem o comportamento dinâmico do sistema.

O conceito de subsistema, neste método, é entendido como um diagrama de módulos, tendo um paralelismo, em termos do papel que representa, com os diagramas de categoria e de classes. Os subsistemas representam conjuntos de módulos relacionados de uma forma lógica.

Um sistema pode consistir em múltiplos programas, executando num conjunto de computadores distribuídos. O diagrama de processos é utilizado para visualizar a forma como os processos são alocados aos processadores, em termos de desenho físico do sistema. Tipicamente, pode ser incluído apenas um diagrama de processo.

A arquitetura de módulos e de processos lida com a alocação física das classes e objetos aos respectivos módulos, processadores, dispositivos, e ligações de comunicação entre eles, isto é, descreve os requisitos de hardware concretos em relação aos componentes de software do sistema.

Na seguinte figura são mostradas as diferentes perspectivas explicitadas pelo método de Booch.

[*Clique Aqui para ver a Figura!](#)

2.1. Conceitos

Este método utiliza uma série de diagramas para descrever as decisões estratégicas tomadas nas fases de análise e desenho, que devem ser consideradas quando é criado um sistema segundo o paradigma dos objetos.

2.1.1. Diagramas de classe

Um diagrama de classe consiste num conjunto de classes e relacionamentos entre elas. Segundo esta notação, existem vários tipos de classes, cada uma representando um objetivo específico. As decisões tomadas são capturadas nos diagramas de classe e nas suas especificações.

Os tipos de classes existentes são os seguintes:

- Class - Conjunto de objetos que partilham uma estrutura e um comportamento comum. Uma classe é uma abstração de um item do mundo real. Quando estes itens existem, são instâncias da classe respectiva e são denominados objetos;
- Parameterized class - Neste tipo de classes são declarados, formalmente, parâmetros genéricos.
- Class utility - São classes não instanciáveis, contendo um ou mais métodos de classe;
- Metaclass - São classes cujas instâncias são classes. Providenciam operações para inicialização de variáveis de classe, servindo como repositórios de suporte às variáveis de classe, necessários para todos os objetos da classe definida;

Os relacionamentos são utilizados para indicar ligações semânticas entre as classes. Cada relacionamento tem associado um label, indicando que tipo de relação é que existe. O tipo de relacionamentos existentes são os seguintes:

- Association - Utilizado para indicar que existe um determinado tipo de relacionamento, mas a decisão sobre que tipo exato de relacionamento existe, pode ser deferida;

- Contains - Indica uma relação de estrutura entre duas classes. Pode ser utilizada cardinalidade. Os atributos e a agregação são casos particulares deste tipo de relacionamento;
- Inheritance - Indica que uma classe partilha a estrutura ou comportamento definido numa ou mais classes.
- Uses - Indica que uma classe é cliente de outra classe, isto é, utiliza os seus recursos;
- Instantiation - São relacionamentos entre uma parameterized class e uma classe instanciável;
- Metaclass - Mostra o relacionamento entre uma metaclass e as suas instâncias, que são classes;

Os tipos de visibilidade dos relacionamentos podem ser os seguintes: público, protegido e privado.

A especificação de uma determinada classe é utilizada para apreender toda a informação importante sobre essa classe, sobre uma forma textual. Esta especificação contém uma série de campos que a definem.

Para grandes sistemas, as classes podem ser agrupadas de uma forma lógica. Cada categoria pode conter um ou mais diagramas de classe. Os diagramas de categoria são utilizados para denotar a visibilidade entre as categorias das classes.

2.1.2. Diagramas de transição de estados.

O comportamento dinâmico associado com determinadas classes é caracterizado utilizando este tipo de diagramas. São utilizadas, neste método, as máquinas de estado hierárquicas de Harel's.

Cada transição de estados liga dois estados. Um estado pode ter uma transição para ele próprio, e muitas transições podem partir do mesmo estado.

2.1.3. Diagramas de Interação de objetos.

Estes diagramas mostram a existência dos objetos e dos relacionamentos, no modelo lógico do sistema. Existem dois tipos de diagramas de objetos. Um diagrama de cenários, que mostra

como é que um conjunto de objetos colaboram, de forma a implementar um mecanismo, mostrando o conjunto de operações que devem ocorrer, como resposta a um determinado cenário. Os diagramas de instância mostram a existência dos objetos, bem como os relacionamentos de estrutura existentes entre eles.

Os diagramas de Interação mostram a execução de cenários da mesma forma que os diagramas de objetos. Assim, é outra representação dos diagramas de objetos. Mas, desta forma, segundo Booch, é mais fácil visualizar a invocação das mensagens na sua ordem. Os objetos são especificados no cimo das colunas horizontais do diagrama. As mensagens são mostradas com setas horizontais do cliente para o objeto servidor. A caixa vertical representa o tempo relativo que o fluxo de controle demora em cada objeto. Estes diagramas focam mais em eventos que em operações, resultando, assim, um melhor resultado na captação da semântica dos respectivos cenários.

2.2. Enquadramento Conceitual .

Um dos grandes pressupostos do método de Booch é criar um modelo do sistema, passível de ser implementado. Os vários conceitos deste método estão distribuídos, com diferentes níveis de abstração, nas três fases do processo, indicados a seguir.

2.2.1. Análise de requisitos.

Neste método, a análise de requisitos produz dois tipos de especificações formais.

A primeira é uma declaração das funções principais do sistema. Devem ser definidos inputs e outputs do sistema, ou uma lista de referências para planos de ação, procedimentos, etc.

A segunda é a especificação de um conjunto de mecanismos chave que o sistema deve providenciar, incluindo o estado de entrada, saída e as mudanças de estado esperadas. Estes mecanismos chave servem para validar o domínio do modelo, descobrir operações, bem como testar determinados casos.

2.2.2. Análise do domínio.

Esta fase inclui:

- Diagramas de classe abstratos, que identificam as classes chave do domínio em questão, bem como os relacionamentos entre elas;

- Especificações das classes, que contém todas as definições de índole semântico das respectivas classes, os seus relacionamentos, atributos e operações principais;
- Herança, que são diagramas de classe que revelam os níveis de especialização entre as classes;
- Diagramas de cenários dos objetos, que ilustram como é que os objetos interagem de forma a conduzir os mecanismos delineados na análise de requisitos;
- Especificação dos objetos, faz o mapeamento dos objetos nas respectivas classes;

Trata-se, portanto, de visões diferentes do modelo subjacente que contém a definição das classes, objetos, relacionamentos, etc.

2.2.3. Desenho.

Nesta fase, é feito o refinamento do modelo criado na fase de análise, adicionando as estruturas e comportamentos necessários para implementação do domínio em estudo.

O modelo iniciado durante a análise serve como base para a construção do modelo de desenho.

Nesta fase, são adicionados as seguintes contribuições ao modelo:

- Descrições arquiteturais - São capturadas as maiores decisões desta fase, tal como, escolha de processadores, gestores de bases de dados, sistemas operativos, linguagens, etc.;
- Descrições do protótipo - Define os objetivos e conteúdo das implementações sucessivas do protótipo, dirigindo o processo de desenvolvimento, testando o desenho e os requisitos;
- Diagramas de categoria - Modela as partições do sistema em grupos de classes e objetos, a um nível elevado;
- Diagramas de classe - Descreve as abstrações da implementação a um nível físico, tipos de dados detalhados, ou estruturas, fazendo o mapeamento das abstrações do nível lógico;
- Diagramas de objeto - Mostra a lógica operacional detalhada, de forma a cumprir as funções, incluindo a utilização dos objetos físicos;

- Novas especificações - São feitas, suportando estes diagramas;
- Aperfeiçoamentos às especificações das classes - Descreve as especificações operacionais, de uma forma integral, para as operações com algoritmos complexos, implementação de relacionamentos e tipos de atributos;

2.3. Processos e técnicas.

Os utilizadores deste método desenvolvem modelos de um determinado sistema, implementando-os diretamente em unidades de código, denominados protótipos.

O modelo é construído em estágios que permitem a concentração em determinados aspectos do sistema, um determinado momento. Podem ser escolhidos diferentes diagramas para focar áreas críticas do sistema. O resultado é uma série de visões claras e expressivas, como resposta a questões específicas sobre o desenho do sistema ou análise de requisitos.

Este método tem como base o desenvolvimento de um sistema como um processo iterativo, isto é, conceitualizações anteriores devem ser complementadas ou refinadas, servindo o resultado como input do próximo estágio, de uma forma incremental. Assim, as primitivas codificações da fase de desenho podem servir como forma de descoberta dos requisitos do sistema.

2.3.1. Análise de requisitos.

A análise de requisitos é o processo de determinação daquilo que o cliente quer que o sistema faça. É uma fase de alto nível que identifica as funções chave que o sistema deve desempenhar, definindo o alcance do domínio que o sistema deve suportar, documentando os processos e planos de ação da organização suportados pelo sistema.

Os passos desta fase não são definidos formalmente, pois este processo varia de uma forma dramática, já que depende de uma série de fatores.

2.3.2. Análise do domínio.

Nesta fase, é definido, de uma forma precisa e concisa, o modelo da organização, relevante para o sistema. É neste processo que, é ganho um detalhe de conhecimento do domínio necessário para que o sistema cumpra as funções exigidas.

Durante esta fase, são executados os seguintes passos:

- Definição das classes, que inclui a identificação dos objetos, bem como a sua definição;
- Definição de relações, que inclui a descrição das associações entre os objetos;
- Procura de atributos, que inclui a determinação dos dados que descrevem as classes e determinam quais as classes que necessitam da informação para as descrever;
- Definição da herança, que inclui a procura de generalizações e especializações, dentro de cada tipo de domínio;
- Definição de operações, que inclui a identificação das principais operações necessárias para suportar a estrutura das classes e as funções do sistema;
- Validação e iteração, que inclui a revisão, teste e reparo do modelo;

Este processo é altamente iterativo, isto é, podem ser encontrados relacionamentos de herança, quando são descobertos os atributos.

2.3.3. Desenho.

Nesta fase, são determinadas, de uma forma eficaz, eficiente e de baixo custo, implementações físicas que cumpram a funcionalidade pretendida, bem como o armazenamento dos dados definidos na análise do domínio. É feito o mapeamento da análise lógica, feita durante a fase de análise de domínio, para uma estrutura que permita que os objetos e as classes sejam passíveis de codificação e execução.

É feito um refinamento contínuo e estendido ao modelo conseguido durante a fase de análise de domínio através de:

- Determinação da arquitetura inicial, que inclui a tomada de decisões a um nível elevado de implementação de recursos e serviços, as categorias de classes a utilizar e o protótipo a ser desenvolvido;
- Determinação do desenho lógico, que inclui a especificação de todos os tipos de dados e estruturas, operações detalhadas, e decisões de acesso aos objetos;
- Mapeamento para a implementação física, que inclui o desenvolvimento do interface e o

mapeamento de input/output para esses serviços através de classes intermediárias;

- Refinamento do desenho, que inclui o refinamento do protótipo e modificação do desenho para conseguir alguns requisitos de desempenho;

Tal como a análise, o desenho também é um processo iterativo e incremental. Pode ser necessário voltar à análise, quando são encontradas ambigüidades e omissões.

A iteração também é feita pelos passos desta fase, à medida que os protótipos vão sendo construídos, novas partes do sistema são integradas e protótipos existentes vão sendo estendidos, de forma a construir o sistema completo.

2.4. Ferramentas de suporte.

Este método é suportado pelas seguintes ferramentas, entre outras:

System Architect, de New York;
Paradigm Plus, de Houston;
Palladio Software, de Wisconsin;
Rational Rose, da California;
ObjectMaker, da California;
Semaphore Tools, de Massachusetts;

3. Jacobson

Visão Global Geral do Método:

Conceitos.

Processos.

Análise de Requisitos

Análise de Robustez

Desenho

Implementação

Teste

Técnicas.

Ferramentas de Suporte.

Este método é adequado para o desenvolvimento de software numa escala industrial.

É uma aproximação à análise e desenho orientado aos objetos, centrando-se na compreensão da forma como o sistema está e será utilizado antes de ser feita a alteração pretendida.

Organizando a análise e o desenho através de seqüências de interações com o utilizador e utilizando cenários, o método produz sistemas bastante robustos e amigáveis, adaptando as alterações de uma forma suave.

O método divide o desenvolvimento em processos, que, diferentemente das fases de desenvolvimento tradicionais, podem ser iterados e sobrepostos. Estes processos produzem uma série de modelos interligados, facilitando posteriormente a junção dos mesmos através de uma modelação consistente.

Todos os sistemas se alteram durante o seu ciclo de vida, tendo a manutenção dos mesmos um peso muito grande em termos de custos de desenvolvimento.

Muitos métodos de desenvolvimento adequam-se a novos desenvolvimentos, mas tratando as revisões do modelo de uma forma pouco adequada.

Os desenvolvimentos iniciais devem ser vistos como uma atividade importante, estabelecendo uma arquitetura e uma filosofia que constitui a base do sistema.

O método é descrito como um conjunto de processos que interagem entre si durante o desenvolvimento do projeto, através de diferentes modelos. Os processos principais são a análise, construção e teste.

No processo de análise é criado um modelo Conceitual do sistema a construir. Nesta fase, os modelos são desenvolvidos de forma a facilitar a compreensão do sistema, privilegiando a comunicação com o cliente.

No processo de construção, é desenvolvido o sistema a partir dos modelos criados anteriormente. A construção inclui o desenho e a implementação, resultando um sistema completo.

O processo de teste integra os componentes do sistema, testando-o e decidindo se está pronto

a ser distribuído ao cliente.

O conhecimento do sistema aumenta sucessivamente à maneira que o trabalho vai progredindo. Quando se está trabalhando na primeira versão de desenvolvimento do sistema, surgem novos requisitos e outros são alterados. Deste modo o sistema não pode ser completamente desenvolvido, até que as especificações dos requisitos se mantenham constantes.

Uma forma de resolver este problema é através de desenvolvimento incremental. Na prática, o sistema é dividido em partes, correspondentes aos serviços requeridos pelo cliente. Cada novo estágio de desenvolvimento estende o sistema com nova funcionalidade até que o produto esteja terminado. De tal modo que, esta estratégia incremental providencia um grande feedback durante o processo de desenvolvimento, resultando na execução dos processos várias vezes durante a mesma versão do sistema.

Nesta aproximação, o modelo de use cases é o modelo principal no qual todos os outros modelos são derivados.

Um modelo de use cases descreve a funcionalidade completa do sistema, identificando como é que o sistema externo interage com o sistema.

O modelo de use cases é a base das fases de análise, construção e teste. O objetivo da análise é compreender o sistema de acordo com os seus requisitos funcionais. Os objetos são encontrados, organizados e as suas interações são descritas. As operações dos objetos e a visão interna é descrita durante a fase de análise.

É importante que os objetos sejam encontrados na fase de análise.

Na fase de teste, o sistema é verificado, significando que a correção do sistema é verificada de acordo com a sua especificação.

3.1. Conceitos.

O primeiro modelo desenvolvido é a especificação dos requisitos. Consiste num modelo orientado ao caso em estudo, com descrições do interface com o utilizador, e um modelo dos objetos do domínio. Este modelo é baseado nos conceitos de actors e use cases.

Deste modo, define-se o que existe fora do sistema e o que deve ser executado pelo sistema, respectivamente.

Os actors podem ser pessoas ou máquinas. Cada um deles pode executar um número diferente de tarefas, bem como participar na operação do sistema. Executa uma seqüência de transações em permanente diálogo com o sistema. A uma seqüência específica é denominado use case.

Cada use case é uma forma específica de utilizar o sistema. O conjunto de use cases corresponde aos requisitos funcionais do sistema a construir.

O modelo de requisitos facilita a discussão sobre os mesmos e as preferências do sistema, de forma a assegurar a definição correta do mesmo. Para suportar o modelo de use cases é apropriado o desenvolvimento de modelos de interface, tendo os protótipos um papel importante na sua simulação.

Adicionalmente, para comunicar com os utilizadores potenciais e obter uma concordância estável das descrições dos use cases, um modelo lógico dos objetos do domínio é apropriado.

O modelo de requisitos formula as especificações dos requisitos funcionais baseadas nas necessidades dos utilizadores do sistema.

Uma vez definido e aprovado o modelo de requisitos, o desenvolvimento do sistema passa para a construção do modelo. Este modelo define a estrutura lógica do sistema, independentemente do ambiente de implementação selecionado. Embora possa ser utilizado o modelo de objetos anteriormente definido na fase de análise, como base para a implementação, não resulta numa estrutura robusta. O modelo de análise representa uma estrutura bastante mais estável e fácil de posterior manutenção.

Este método reconhece três tipos diferentes de objetos, separando o controle e coordenação, da funcionalidade relacionada com o interface e das entidades que personificam os conceitos da área de aplicação. Desta forma, os tipos de objetos utilizados são entity, interface e control.

Cada tipo de objeto tem um objetivo diferente. Os objetos entity modelam a informação do sistema que deve ser utilizada por um determinado período de tempo. Todo o comportamento ligado a esse tipo de informação deve ser colocado neste tipo de objetos. Os objetos interface modelam o comportamento e informação que depende do atual interface do sistema. Os objetos control modelam a funcionalidade que não é genérica, mas específica a um ou mais use cases, tipicamente comportamento que consiste em operações sobre diferentes objetos entity, executando algumas computações e retornando o resultado para um objeto interface.

A distribuição da funcionalidade desta forma ajuda ao isolamento das alterações, facilitando a posterior manutenção.

Este método não obriga à criação de um modelo rígido baseado nestes tipos de objetos. O resultado é um modelo robusto de uma aplicação, isto é, um sistema que é, fundamentalmente, mais fácil de ser adaptado a extensões e alterações, junto com conjuntos de componentes que são mais facilmente reutilizáveis. Assim, futuras alterações ao sistema, não afetam a estrutura lógica do mesmo.

O modelo de desenho é entendido como um refinamento e formalização do modelo de análise. O principal objetivo é adaptar o modelo à implementação.

Podem-se encontrar neste modelo, os seguintes conceitos:

Actor - Define um papel que um determinado utilizador pode representar na sua troca de informação

com o sistema;

Role - O papel é definido pelas operações dos objetos;

User - Pessoa que atualmente utiliza o sistema. É uma instância da classe actor;

Use Case - Curso completo de eventos especificando as ações entre o utilizador e o sistema;

Object - É caracterizado pelas operações e estado associado;

Entity Object - Informação que é guardada por um largo período de tempo, mesmo quando uma use

case é completada;

Interface Object - Objeto que contém funcionalidade da use case que interage diretamente com o

ambiente;

Control Object - Objeto que modela a funcionalidade que não está em qualquer outro objeto;

Central Interface Object - Objeto de interface que contém outros objetos de interface;

Attribute - Contém informação e o seu tipo;

Class - Grupo de objetos que têm similar comportamento e estruturas de informação;

Stimulus - Um evento que é enviado de um objeto para outro, iniciando uma determinada operação;

Message - Estímulo intra-processo, isto é, uma chamada normal dentro de um processo;

Signal - Estímulo intra-processo, mas uma chamada dentro de dois processos;

Operation - Atividade dentro de um bloco que pode levar a uma mudança de estado do objeto correspondente;

Subsystem - Grupo definido de objetos, de forma a estruturar o sistema;

3.2. Processos.

3.2.1. Análise de requisitos.

Os modelos desenvolvidos descrevem o que é que o sistema faz. A base deste modelo são os requisitos do cliente ou utilizador final, expressos de uma determinada forma. É a compreensão por parte do analista, daquilo que o cliente quer, que deve ser expressada, podendo servir como um contrato entre o analista e o cliente.

Este modelo consiste, normalmente, no modelo de use case com as descrições de interface e o modelo dos objetos do domínio em questão. O sistema é descrito como um número de use cases que são executados pelos actors.

Os actors constituem aquilo que é externo ao sistema a ser desenvolvido, podendo os limites do sistema serem estabelecidos. Cada um deles executa uma ou mais tarefas. Uma vez definido aquilo que está fora do sistema, a funcionalidade interna pode ser definida através da especificação de use cases. Os actors são a principal ferramenta para encontrar use cases. Um use case é uma forma específica de utilizar alguma da funcionalidade total do sistema. De forma a encontrar use cases podem ser colocadas questões como: Quais são as principais tarefas de cada actor ? O actor tem de informar o sistema acerca de alterações externas?

Um dos princípios fundamentais do desenho de interface é a manutenção de consistência entre a visão Conceitual do utilizador do sistema e o comportamento atual do mesmo. Utilizando um modelo dos objetos do domínio como uma base Conceitual para definir as construções semânticas do sistema e interfaces, poder-se-á chegar a uma consistência entre o interface com o utilizador e a sua perspectiva lógica.

Como os use cases focam certas áreas funcionais da aplicação, é possível fazer o seu desenvolvimento para diferentes áreas, juntando-as mais tarde para completar o modelo de requisitos do sistema.

3.2.2. Análise de robustez.

Uma vez desenvolvido o modelo de requisitos e aprovado pelo cliente, pode-se centrar os esforços no desenvolvimento propriamente dito e na estruturação do sistema.

O modelo desenvolvido é totalmente orientado para a aplicação e não para a tecnologia de implementação, como seja o sistema operativo, sistema de gestão da base de dados, distribuição dos processadores, ou configuração do hardware. É assim gerado um modelo Conceitual de configuração do sistema, consistindo nas várias categorias de objetos.

O objetivo deste modelo é encontrar a robustez necessária e a estrutura do sistema como uma base para a construção. Cada tipo de objeto tem o seu objetivo especial para a robustez, e juntos, oferecem a funcionalidade total especificada no modelo de requisitos.

Toda a funcionalidade que está diretamente dependente do ambiente do sistema é colocado nos objetos de interface, sendo através destes objetos que os actors comunicam com o sistema. A tarefa dos objetos de interface é traduzir as ações dos actors em eventos do sistema.

Para modelar a informação que o sistema deve manipular ao longo do tempo são utilizados os objetos entity.

Quando o comportamento não pode ser colocado de uma forma natural nestes dois tipos de objetos, são colocados nos objetos do tipos control. Geralmente, são objetos relacionados com seqüências específicas a um ou mais use cases, de forma a isolar os outros dois tipos de objetos, sendo, assim, facilitada a manutenção do sistema. Uma outra forma de facilitar esta tarefa é alocar um objeto do tipo control para cada actor.

Os objetos identificados são agrupados em packages, servindo como input para a fase de desenho. Estes packages reduzem a complexidade e estrutura do sistema, de forma a facilitar posteriores desenvolvimentos e manutenção do próprio sistema. Um package, no nível mais baixo, deve estar relacionado apenas com um actor. Adicionalmente, todos os objetos com relacionados funcionalmente devem ser colocados no mesmo package. Outro critério para a divisão é a redução ou minimização da comunicação entre os diferentes packages.

3.2.3. Desenho.

A processo de construção é composto pelo desenho, implementação e teste. Isto não significa que tenha de se esperar que todas as partes estejam construídas antes de iniciar a certificação do sistema, pelo contrário, tenta-se fazer o mais possível em paralelo. O processo de construção deve ser ativado muito antes do processo de análise ter sido completado.

O modelo de desenho é um refinamento e formalização do modelo de análise, onde as conseqüências do ambiente da implementação têm de ser tidas em conta. O modelo de análise não é suficientemente formal, e, em vez de estarmos permanentemente a alterar o código

fonte, procedesse ao refinamento dos objetos, às operações que eles devem oferecer, às comunicações exatas que devem ter entre eles, que estímulos é que são enviados, etc.

No entanto, se são descobertos pontos pouco claros em relação ao modelo de análise ou dos requisitos, devem ser feitas as clarificações necessárias, voltando ao processo de análise.

O modelo de desenho define explicitamente os interfaces dos objetos, bem como as semânticas das operações. Este modelo reflete decisões relacionadas com as bases de dados, linguagens de programação, distribuição, etc..

É composto por packages e design objects. Os design objects vão ser mais tarde implementados em código fonte e, neste caso, estão abstraídos da futura implementação.

Depois de identificar a arquitetura do sistema, deve ser descrito como é que os packages e os design objects comunicam. Para cada use case concreto deve ser desenhado um diagrama de Interação, descrevendo como é que o use case é realizado através da comunicação entre os packages, que recebem e enviam estímulos. Estes estímulos, incluindo os parâmetros enviados, devem ser definidos.

Os diagramas de transição de estado podem ser utilizados num nível intermédio, antes de iniciar a implementação. Estes diagramas formam uma descrição simplificada, aumentando a compreensão dos design objects ou de uma package, sem estarem dependentes da linguagem de programação selecionada. Estes diagramas descrevem que estímulos podem ser recebidos e o que acontece quando o estímulo é recebido.

3.2.4. Implementação.

A implementação dos packages em código fonte pode iniciar-se quando o interface do package estabilizar. Em muitos casos, cada design object corresponde exatamente a uma classe, tornando fácil o mapeamento. Em alguns casos, algumas classes podem ser implementadas para um dado design object, para implementação dos atributos, utilização de componentes ou separação de funcionalidade comum em classes abstratas. Por conseguinte, cada design object continuará a ter um mapeamento no código, mas suportando várias classes que foram adicionadas.

Sempre que possível, duas classes não devem oferecer funcionalidade semelhante, a não ser que estejam relacionadas por um mecanismo de herança. Por exemplo, se metade das operações de uma classe acederem a metade das variáveis de instância e as outras operações acederem às outras variáveis, devem ser consideradas duas classes. Existem outras

heurísticas para um bom desenho das classes, incluindo o julgamento da reutilização potencial das mesmas. É evidente que demora muito tempo a desenhar boas classes, e nem sempre é eficiente desenvolver todas as classes do sistema o mais genéricas possível.

Note-se que é mantida uma linha de ação desde a fase de análise até ao código fonte. Quando se lê o código fonte, pode-se descobrir diretamente o que é que o originou no modelo de requisitos.

3.2.5. Teste.

Nesta fase, é feita a verificação do sistema construído em termos de correção. Uma aproximação disciplinada e bem organizada ao desenvolvimento de sistemas resulta da necessidade de aumentar a qualidade do sistema, diminuindo os custos da fase de teste.

Na metodologia, as atividades de teste são executadas inteiramente durante o processo de desenvolvimento. As instâncias de diferentes classes devem ser integradas continuamente ao longo do processo. O conceito de use case é crucial para a integração, com um use case em cada momento a ser integrado. Os planos de teste podem ser feitos muito cedo, juntos com a identificação e especificação dos use cases.

3.3. Técnicas.

Uma das técnicas utilizadas são os diagramas de Interação, denominados message sequence charts pelo CCITT. Descrevem de que maneira é que cada use case funciona, através da Interação dos diversos objetos.

Também é representado o interface com tudo aquilo que está fora do diagrama, como sejam os actors externos, que podem corresponder a interfaces externos do sistema.

A descrição das seqüências é feita de uma forma textual, tendo estas construções a facilidade de migração para a linguagem de programação a implementar.

Além desta técnica, são utilizadas outras bastante divulgadas noutros métodos de desenvolvimento orientados aos objetos.

3.4. Ferramentas de suporte.

Este método disponibiliza várias configurações, cada uma delas para casos específicos de desenvolvimento. Assim, o processo e as ferramentas são utilizados de acordo com os casos específicos de desenvolvimento.

4. Coad/Yourdon.

Visão Global Geral:

Conceitos

Notação

Arquitetura

Níveis Múltiplos

Processos

Técnicas

Pesquisa das Classes e Objetos

Relacionamento entre Classes e Objetos

Identificação dos Tópicos ou Temas

Definição dos Atributos

Definição dos Serviços

Ferramentas de Suporte

Vários relatórios indicam este método como adequado para o desenvolvimento de sistemas segundo o paradigma dos objetos. Esse mérito é devido à sua capacidade de integração entre as fases de análise, desenho e implementação, bem como à facilidade de compreensão subjacente ao método em questão.

São mencionados 4 grandes benefícios na utilização deste método em relação aos métodos de análise tradicionais:

Melhoramento da Interação entre o analista e o cliente do sistema;

Aumento da consistência interna entre análise, desenho e codificação;

Reutilização;

Providencia uma representação consistente entre as diversas fases;

De acordo com Coad/Yourdon, o maior benefício da análise OO, resulta da redução da complexidade de um determinado problema.

Segundo os autores deste método, uma aproximação OO consiste de classes, objetos,

herança e comunicação via mensagens.

O principal objetivo deste método é permitir a construção de sistemas eficazes, providenciando notações, práticas e estratégias para a prossecução do mesmo.

Trata-se de um método de desenvolvimento orientado ao objeto com um domínio de aplicação bastante alargado, incidindo na manipulação de classes e objetos respeitantes ao domínio do problema, no interface homem-máquina e na gestão das tarefas inerentes ao processo de desenvolvimento.

Disponibiliza uma extensão que abarca o conceito de reengenharia, de forma a ser possível desenvolver um modelo com base no redesenho dos processos organizacionais.

4.1. Conceitos.

Os conceitos associados ao método são evidentes na notação disponibilizada, na arquitetura, níveis múltiplos, padrões e requisitos de qualidade, que serão apresentados de seguida.

4.1.1. Notação.

A notação utilizada personifica os princípios inerentes ao paradigma dos objetos, tais como:

Classe & Objeto - Denomina uma classe e os objetos existentes para essa classe. Inclui uma seção de atributos, sendo, nos sistemas de tempo real, divididos em atributos de estado, atributos dependentes do estado e atributos independentes do estado. Inclui também uma seção de serviços, sendo, nos sistemas de tempo real, divididos em serviços dependentes do estado e serviços independentes do estado;

Classe - Representa uma classe sem objetos associados, isto é, uma classe abstrata;

Atributos - Informação de estado para o qual cada objeto de uma determinada classe tem os seus próprios valores;

Estruturas de especialização/generalização - As classes de especialização herdam os atributos e serviços definidos nas classes de generalização, estando patente o conceito de herança;

Estruturas Todo/Partes - Um objeto pode ser constituído, estruturalmente, por outros tipos de objetos;

Mensagens - Mecanismo de pedido de execução de determinados serviços;

Temas - Mecanismo de partição de sistemas complexos;

Serviços - Comportamento específico que um determinado objeto é responsável;

Estado - Valor dos atributos de um objeto;

Transição - Alteração de estado;

4.1.2. Arquitetura.

Este método utiliza uma arquitetura de desenvolvimento constituída por quatro componentes principais:

- Interação humana;
- Domínio do problema;
- Gestão de tarefas de tempo real;
- Gestão dos dados;

São aplicadas estratégias específicas para desenvolver cada um dos componentes, sendo possível a comunicação entre eles através de padrões de broadcast. Por exemplo, se o domínio do problema for alterado, os outros componentes recebem o broadcast, respondendo de uma determinada forma a essa alteração.

4.1.3. Níveis múltiplos.

Com níveis múltiplos, pode-se seleccionar o nível de complexidade que se pretende visualizar, ou trabalhar, num determinado momento.

Assim, consegue-se reduzir a complexidade através de um modelo multifacetado.

Os cinco níveis existentes são os seguintes:

- Tópicos ou temas - Mostra os grupos de classes principais, para atribuição a equipas de trabalho ou para facilidade na revisão do modelo;
- Classes & Objetos - Mostra as classes e os respectivos objetos;
- Estruturas - Mostra as estruturas de generalização/especialização, bem como as estruturas de todo/partes;

- Atributos - Mostra aquilo que cada objeto, numa determinada classe, conhece, isto é os seus próprios atributos e as ligações de atributos com outros objetos;

- Serviços - Mostra aquilo que cada objeto faz na respectiva classe, isto é os seus próprios serviços e as mensagens que envia para obter serviços de outros objetos;

O método utiliza o conceito de padrão como um grupo de classes e objetos que podem ser aplicados em mais que um domínio de problemas, permitindo uma modelação da fase de análise e desenho mais eficazes.

Os constrangimentos de qualidade incluem, entre outros, consistência e disponibilidade dos objetos em questão. Podem ter um determinado alcance para um objeto, classe, cenário ou sistema. Os cenários representam um papel importante nesta área, especialmente nos sistemas de tempo real.

4.2. Processos.

O desenvolvimento de software requer criatividade e inovação. Os métodos encorajam e promovem a criatividade e inovação, bem como as vantagens competitivas no mercado global.

Este método consiste em atividades, e não passos. A fase de análise é modelada através da manipulação das classes respeitantes ao domínio do problema. A fase de desenho é modelada através da Interação humana, gestão de tarefas, e gestão de dados.

As fases de análise e desenho podem ser executadas concorrentemente.

Assim, este método é constituído por 5 grandes atividades:

Procura de classes e objetos;

Identificação de estruturas;

Identificação de temas;

Definição de atributos;

Definição de serviços;

Este método adequa-se ao desenvolvimento efetuado por equipas inter-disciplinares, como por exemplo:

- Duas equipas para fazer a análise do domínio;

- Duas equipas dedicadas à análise;
- Uma equipa dedicada à Interação humana, na fase de desenho;
- Uma equipa dedicada à gestão eficaz dos dados, na fase de desenho;
- Uma equipa dedicada à gestão eficaz das tarefas, especialmente para os sistemas de tempo real;

4.3. Técnicas.

O método de Coad/Yourdon suporta um conjunto amplo de atividades e estratégias associadas.

Estas atividades e estratégias são aplicadas à fase de análise, isto é, ao domínio do problema, e à fase de desenho, isto é, à Interação humana, gestão de tarefas e gestão de dados.

O comportamento dinâmico das classes pode ser capturado nos diagramas de estado dos objetos. Os algoritmos que são aplicados nos serviços são descritos nos diagramas de serviços.

A ligação entre os serviços e o estado dos objetos é estabelecida por uma tabela Serviços/Estado.

Todos estes tipos de diagramas não são descritos de uma forma extensiva.

Os passos descritos a seguir não têm de ser feitos de uma forma seqüencial. Para sistemas complexos, é aconselhável fazer-se o refinamento do problema em temas preliminares, seguindo-se depois a identificação dos objetos e respectivas classes.

4.3.1. Pesquisa das classes e objetos.

Um objeto é uma pessoa, um lugar ou um fato. Uma classe é uma descrição daquilo que o objeto conhece e faz.

As estratégias de pesquisa são encaradas segundo três perspectivas:

1. Para onde olhar;

##O que olhar;

##O que considerar, estabelecendo um critério de filtragem, que decide que classes e

objetos incluir no modelo;

Para encontrar potenciais classes e objetos, podem-se ter em atenção os seguintes componentes:

Estruturas;

Dispositivos;

Coisas ou eventos;

Papeis desempenhados;

Procedimentos operacionais;

Localizações físicas;

Unidades organizacionais;

4.3.2. Relacionamentos entre classes e objetos.

Os relacionamentos denotam uma determinada forma de organização das classes e objetos entre si:

Estruturas de generalização/especialização, que denotam a existência da partilha de características comuns entre as classes, quer dos atributos, quer dos serviços que disponibilizam; Relacionamentos entre classes definem uma hierarquia de herança para classes que são especialização de outras classes. Uma classe pode herdar de uma só classe (herança simples) ou de mais de uma classe (herança múltipla);

Estruturas de todo/partes - que personificam o conceito de composição em termos estruturais. Nesta estrutura, um objeto é composto por vários objetos. Este relacionamento pode ter associado valores de cardinalidade, tais como nos diagramas de entidades-relacionamentos;

Ligações de Mensagens - Modelação de dependência de processamento de um objeto, indicando a necessidade de determinados serviços de forma a completar as suas responsabilidades;

4.3.2. Identificação dos tópicos ou temas.

Esta atividade pretende agrupar classes com ligações de estrutura, indicando um relacionamento forte entre essas classes.

A identificação dos tópicos permite uma melhor compreensão do domínio do problema e uma maior simplicidade na construção do interface.

A seleção de temas possíveis é feita pela promoção da classe de mais alto nível. O refinamento dos temas é feito pela procura de interdependências e interações mínimas entre classes e objetos de diferentes temas. De seguida os temas podem ser construídos e adicionados ao diagrama de análise.

4.3.4. Definição dos atributos.

Um atributo é uma qualidade ou característica de um determinado objeto, sendo dele a sua responsabilidade.

Podem ser atribuídos constrangimentos aos atributos, tais como unidades de medida, limites, enumeração de valores, precisão, valor por defeito, constrangimentos de acesso, constrangimentos baseados no valor de outros atributos, etc.

Depois de serem identificados os atributos, devem ser identificadas as ligações de instância entre os objetos. Isto é feito adicionando linhas de ligações entre os objetos, refletindo mapeamentos com o domínio do problema.

4.3.5. Definição dos serviços.

Um serviço denota aquilo que um determinado objeto faz.

O primeiro passo na definição dos serviços é identificar os estados dos objetos através da descrição dos estados e dos objetos no diagrama de estados dos objetos.

De seguida, os serviços podem ser identificados para cada Classe e objeto. As tabelas Serviços/Estados podem ser boas ferramentas para mostrar as ligações entre serviços e estados. Os serviços simples não são denotados no diagrama de análise.

Os serviços podem ser subdivididos da seguinte forma:

- Funções básicas, tais como criar, alterar, remover e consultar;
- Comportamento dependente do estado, isto é, que muda ao longo do tempo;
- Comportamento de um objeto como resposta a um evento;

4.4. Ferramentas de suporte.

Este método é suportado por ferramentas oriundas de uma variedade de vendedores de todo o

mundo. Existem centenas de produtos conhecidos. O método foi utilizado num grande número de problemas dos domínios mais diversos tais como bancos, CASE, manufatura de produtos, administração governamental, administração militar, seguros, integração de sistemas, telecomunicações, transportes, etc.

5. Shlaer-Mellor.

Visão Global Geral:

Processos

Benefícios

Ferramentas de Suporte

Trata-se de um método bem definido e disciplinado, orientado para o desenvolvimento de software a uma escala industrial. É baseado no paradigma dos objetos, tendo sido desenvolvido à 11 anos atrás no ambiente de projetos do mundo real. Estes projetos incluíam manufatura e aplicações de controle de processos, operações bancárias, telecomunicações, e aplicações de defesa governamental.

Este método inclui um conjunto de modelos de análise orientados ao objeto, que podem ser simulados para verificação, e uma aproximação inovadora à fase de desenho, denominado Recursive Design(RD), que produz o desenho do sistema através da translação dos modelos de análise.

O modelo de informação de objetos é baseado no modelo relacional dos dados. Os modelos de estado são autômatos determinísticos finitos. Os diagramas de fluxos de dados mostram a sequência, podendo cada processo ser definido numa linguagem formal.

As regras e a formalidade permitem que os modelos sejam matematicamente transformados noutros tipos de modelos. Por exemplo, a estrutura relacional da definição dos dados pode ser transformada numa lista ligada, árvore, ou um conjunto de listas baseado em classes equivalentes.