



# Diagrama de Caso de Uso





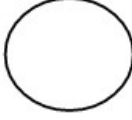

Diagrama de casos de uso é um diagrama voltado para o ponto de vista do usuário, que foca na evolução do sistema. O diagrama de caso de uso descreve as principais funcionalidades do sistema e descreve as interações de funcionalidades com os usuários para integrar com o sistema. O diagrama faz uma referência abstrata para as atividades e tarefas dos usuários que precisam verificar as ações que o mesmo vai interagir com o sistema.

## Prática Diagrama Casos de Uso

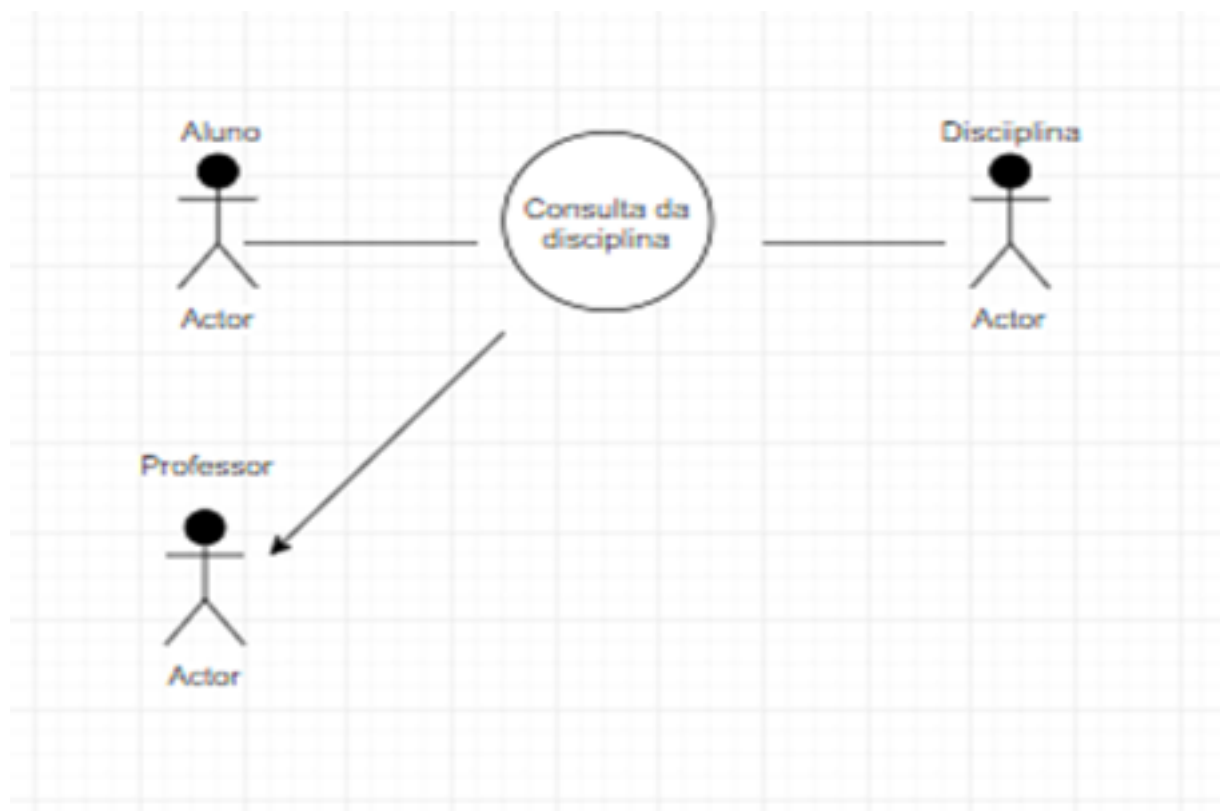
Para construir um diagrama de caso de uso precisamos conhecer os objetos que formam a estrutura do diagrama:

- **Cenário:** são os eventos que envolvem as ações do usuário com o sistema;
- **Ator:** são os usuários que se envolvem com o funcionamento do sistema;
- **Use case:** é uma atividade ou rotina do usuário;
- **Interação:** é o elemento que liga o ator com o caso de uso.



Cenário:	Ator:	Use case:	Interação
			

Para exemplificar o diagrama de caso de uso, vamos usar o mesmo exemplo do diagrama de atividades para seguir com uma linha de raciocínio sobre um sistema para cadastrar disciplinas da escola. O cenário é a escola, os atores são alunos, professores e disciplinas, *use case* é o cadastro de disciplina:



Para entender primeiro é preciso organizar os atores, depois colocar *Use case* na posição central da atividade dos atores, que no caso é a consulta do aluno pela disciplina e a verificação do professor, sendo guiado pela guia entre os atores com uma interação ou do professor porque ele mesmo é sempre analisado junto a disciplina.



## Atividade Extra

Assista ao filme “OS ESTAGIÁRIOS”, que descreve como é trabalhar numa das maiores empresas de tecnologias do mundo, o filme foi lançado em 2013, com os atores: Vince Vaughn, Owen Wilson, Rose Byrne.

## Referência Bibliográfica

GALLOTTI, G. M. A. (Org.). **Arquitetura de software**. Pearson, 2017.

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de software**. 10.ed. Pearson, 2019.

PFLEEGER, S. L. **Engenharia de software: teoria e prática**. 2.ed. Pearson. 2003.

**Ir para exercício**