

O processo de desenvolvimento de software com UML

Mecanismos comuns da UML

Existem 14 diagramas disponíveis para serem utilizados na linguagem UML e todos eles apresentam particularidades. Entretanto, há alguns mecanismos que são comuns a todos os diagramas e podem ser utilizados para melhorar a legibilidade, bem como incluir mais informações em determinado diagrama sobre o modelo.

A seguir, conheça os quatro mecanismos comuns:

Para visualizar o objeto, acesse seu material digital.

Consistência entre os diagramas

A consistência entre diagramas UML é um problema e deve ser sempre considerada quando a linguagem é utilizada. Diagramas inconsistentes podem causar problemas graves de desenvolvimento do software gerando erros no produto final e retrabalho na parte do desenvolvimento. Apesar de existirem regras para a manutenção da consistência entre os diagramas, elas em si não garantem que a consistência seja alcançada, sendo importante que a construção dos diagramas seja feita em conjunto pela equipe de desenvolvimento.

Um aspecto relevante nesses casos é que toda a equipe de desenvolvimento deve conhecer a linguagem para poder construir e analisar de forma correta os diagramas. Isso mostra como é importante, em uma empresa, não só a utilização da linguagem em si, como a promoção de constantes treinamentos a respeito da ferramenta, para que os desenvolvedores evoluam seus conhecimentos em conjunto e possam obter resultados de utilização cada vez melhores.



Fonte: Shutterstock.

Para visualizar o objeto, acesse seu material digital.

PESQUISE MAIS

O desenvolvimento de sistemas de informação com a linguagem UML tem algumas particularidades, e um dos diagramas importantes para esse caso especificamente é o diagrama de casos de negócio. Ele utiliza como base o diagrama de casos de uso, porém apresenta as particularidades para representar informações necessárias para as questões de negócios dos sistemas de informação. O capítulo 2 do livro de Wazlawick (2014) apresenta um estudo detalhado acerca do diagrama de casos de uso de negócio aplicado ao desenvolvimento de sistemas de informação. Recomendamos a leitura dos itens 2.1, Introdução à Modelagem de Negócios, e 2.2, Visão Geral do Sistema (páginas 7 a 20), que vão permitir uma análise comparativa em relação ao diagrama geral de casos de uso.

WAZLAWICK, R. S. **Análise e Design Orientados a Objetos para Sistemas de Informação**. São Paulo: GEN-LTC, 2014. 488 p.

Para visualizar o vídeo, acesse seu material digital.