



**Motivação**

**UML**

**- História**

**-**

**Diagramas**

**Bibliografia**

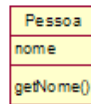
## **Diagrama de Classes**

### **Um diagrama de três faces**

#### **Entidades**

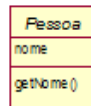
- **Classe**

Representação gráfica



#### *Classe Concreta*

Uma classe é representada na forma de um retângulo, contendo duas linhas que separam 3 partes. A primeira contém o nome da classe, a segunda os atributos da classe e a última os métodos da mesma.

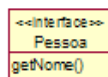


#### *Classe Abstrata*

A representação de uma classe abstrata em UML é quase igual à representação de uma classe concreta, a única diferença é o estilo da fonte do nome da classe, que, neste caso, está em itálico.

- **Interface**

Representação Gráfica



#### Representação *Icon*



#### Representação *Label*

#### **Perspectivas:**

- **Conceitual**

Apenas classes são utilizadas. Neste tipo de perspectiva, uma classe é interpretada como um conceito. Apenas atributos são utilizados.

- **Especificação**

Tanto classes como interfaces são utilizados neste tipo de perspectiva. O foco consiste em mostrar as principais interfaces e classes juntamente com seus métodos.

Não é necessário mostrar todos os métodos, pois o objetivo deste diagrama nesta perspectiva é prover uma maior entendimento da arquitetura do software a nível de interfaces.

- **Implementação**

Nesta perspectiva, vários detalhes de implementação podem ser abordados, tais como:

- visibilidade de atributos e métodos;
- parâmetros de cada método, inclusive o tipo de cada um;
- tipos dos atributos e dos valores de retorno de cada método.

