

Aluno: _____ Matrícula: _____

-
1. (1 ponto) Como podemos definir o que é UML? Como foi criada e qual o principal objetivo desse modelamento?

RESPOSTA: UML define-se como uma linguagem de documentação de software. Foi criada em 1994, entre seus autores os engenheiros Grady Booch, James Rumbaugh e Ivar Jacobson que possuíam como finalidade a criação de uma metodologia unificada que combinasse os melhores aspectos de suas abordagens individuais. Seu principal objetivo está incluso na criação de diagramas na modelagem de desenvolvimento.

2. (1 ponto) Quais são os conceitos básicos da UML? Descreva com suas próprias palavras cada um deles.

RESPOSTA: Entre os conceitos básicos de UML estão: Objetos (instâncias de classes), Classes (blocos de construção do software), Relacionamentos (interação entre Objetos e Classes), Diagrama UML (exibição gráfica de processos do software), Comportamento (resposta a eventos e relação em seu ambiente), Encapsulamento (ocultar implementação de classe) Abstração (facilidade na compreensão no modelo de software) e etc...

3. (1 ponto) Quando tratamos de UML, também podemos conceitualizar Modelamento Orientado a Objetos. No que consiste o OOM, e quais as suas etapas?

RESPOSTA: OOM (Modelamento Orientado a Objetos) consiste em sua interação à objetos relacionados ao processo de software. Possuindo como etapas o desenvolvimento de diagrama orientado a objetos para documentação do sistema e em seguida o desenvolvimento através da programação para dar vida ao software.

4. (2 pontos) Um dos pontos altos da UML, além da padronização internacional, é o modelo de comunicação. Pensando neste tópico, descreva um modelo ideal de comunicação que você utilizaria quando fosse desenvolver um modelo UML.

RESPOSTA: Utilizaria o diagrama de comunicação para definir o relacionamento do usuário com o sistema de uso.

5. (2 Pontos) Como podemos criar um diagrama de classes? Quais as informações necessárias e como elas podem ser representadas?

RESPOSTA: identificar os objetos primários do sistema, determinar o relacionamento de classes ou objetos, nomear as classes e ligar aos conectores apropriados.

6. (1 ponto) O que são Pacotes Lógicos? Qual o objetivo de se utilizar esta metodologia?

RESPOSTA: Os pacotes lógicos são elementos utilizados para organizar a modelagem UML em agrupamentos.

7. (2 Pontos) O que podemos entender como encapsulamento? Qual a vantagem de se utilizar esta metodologia? Descreva um exemplo.

RESPOSTA: Encapsulamento possui como finalidade ocultar os detalhes de implementação de uma classe do restante do sistema. Uma das vantagens do encapsulamento refere-se em permitir que os detalhes de implementação de um objeto sejam alterados sem afetar o restante do processo do sistema.