

# Introdução à UML



# UML



## Unified Modelling Language



## Linguagem gráfica de modelagem

Geral

Visualizar, especificar, construir e documentar os artefatos de um software

Gerenciar informações sobre um software

Utilizado com todos os métodos de desenvolvimentos

# UML

Partes estáticas de um sistema

- Tipos de objetos importantes
- Relação entre eles

Partes dinâmicas de um sistema

- História do objeto durante o tempo
- Comunicação entre eles

Não é uma linguagem de programação

# Modelo



MODELO É A REPRESENTAÇÃO  
EM UM MEIO DE ALGO NO  
MESMO OU OUTRO MEIO

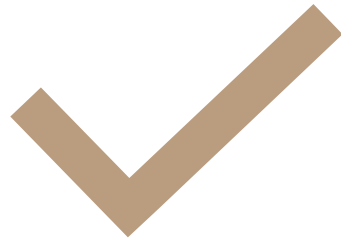


CAPTURA ASPECTOS  
IMPORTANTES

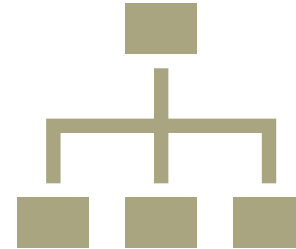


É FEITO NUM MEIO QUE SEJA  
CONVENIENTE PARA TRABALHAR

# UML Views



Subconjunto de diagramas da UML  
que representa um aspecto do  
sistema



É mais uma forma de organizar os  
diagramas que uma regra

# UML Views

Área principal	View	Diagrama	Conceitos principais
Estrutural	Estática	De Classe	Associação, classe, dependencia, generalização, interface, realização
	Design	Estrutura interna	Connector, interface, parte, port, interface provida, papel, interface requisitada
		Colaboração	Conector, colaboração, uso de colaboração, papel
		Componente	Componente, dependência, port, interface provida, realização, interface requerida, subsistema
	Caso de Uso	Caso de uso	Ator, associação, extensão, inclusão, caso de uso, generalização de caso de uso

# UML Views

Área principal	View	Diagrama	Conceitos principais
Dinâmica	Máquina de estados	Máquina de estados	Realização da transação, fazer atividade, efeito, evento, região, estado, transição, trigger
	Atividade	Atividade	Ação, atividade, controle de fluxo, controle de nó, fluxo de dados, exceção, região de expansão, fork, join, nó de objeto, pin
	Interação	Sequência	Especificação da ocorrência, especificação da execução, interação, fragmento da interação, operando da interação, linha de vida, mensagem, sinal
		Comunicação	Colaboração, condição, mensagem, papel, número de sequência