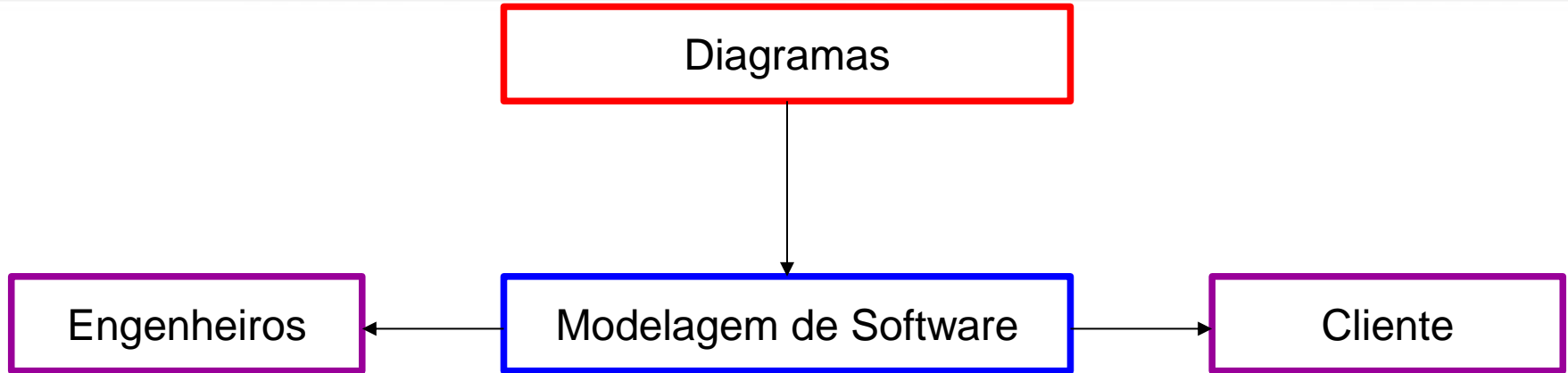


Modelagem de Software

Prof. Esp. Erinaldo Sanches Nascimento
erinaldonascimento@yahoo.com.br

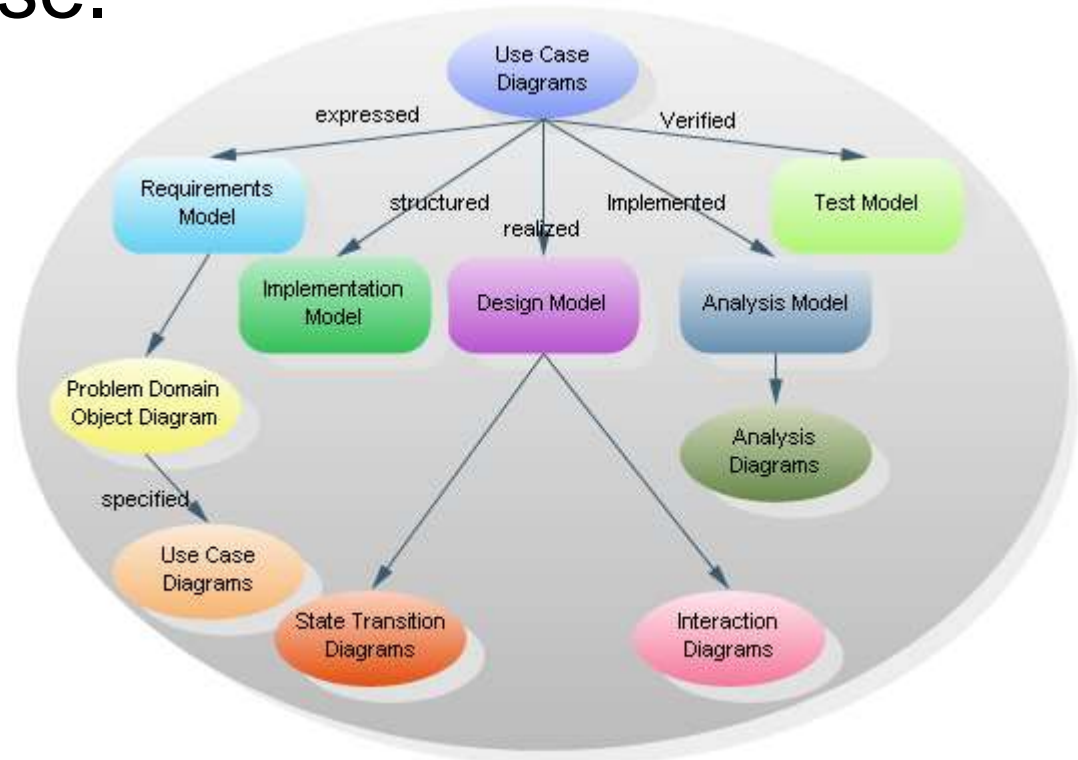
- Aspectos técnicos
- Cumprimento das especificações
- Prazos
- Custos
- Satisfação

- Aspectos técnicos
- Cumprimento das especificações
- Prazos
- Custos
- Satisfação



- Garante a correta interpretação entre o que se pede e o que será desenvolvido.
- Auxilia na interpretação e no levantamento de requisitos.
- Atua como documentação final.

- Dividir o software em partes.
- Utiliza os requisitos para obter visões específicas e direcionadas para diferentes contextos de análise.



- Um **modelo de software** busca retratar uma ação ou procedimento que foi descrito e definido por um requisito com o objetivo de visualizar todas as ações decorrentes dele.
- Um **modelo de software** traduz o problema a ser resolvido.

- **Modelagem** é a representação dos aspectos estruturais e das possíveis funções de um programa computacional, por meio de símbolos padronizados com significados específicos.
- **Modelar software** é o processo de criação de modelos que representam um software existente ou um que será desenvolvido.

Objetivos:

- 1.Descrever o que o cliente exige;
- 2.Estabelecer a base para a criação de um projeto de software;
- 3.Definir o conjunto de requisitos que possam ser validados quando o software for construído.

Classificação:

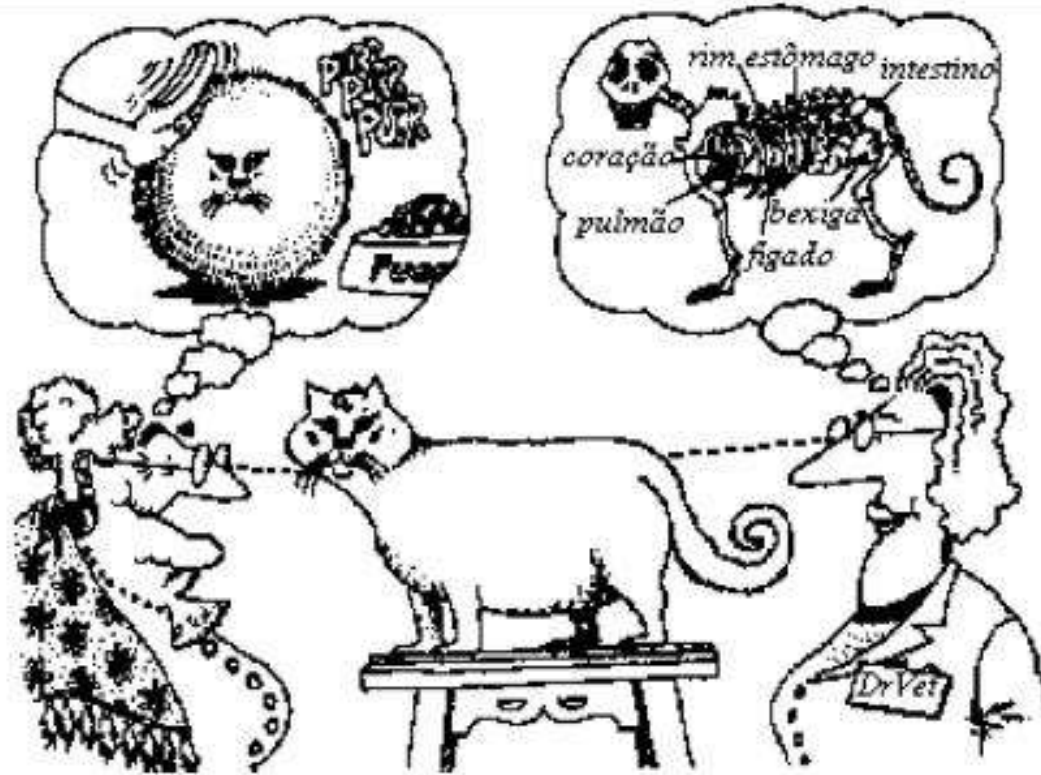
1. Facilitar a discussão sobre um sistema existente ou proposto;
2. Documentar um sistema existente;
3. Descrever detalhadamente um sistema – gerar uma implementação do sistema.

- Facilitar a discussão.
- Promover a interação entre os engenheiros de software e o cliente.
- Garantir a correta interpretação entre o que se pede e o que será desenvolvido.
- Pode ser usado para gerar uma implementação do sistema.

Objetivos da Modelagem de Software

Abstração:

- ▣ Isolamento
- ▣ Desconsiderar determinados aspectos ou características
- ▣ Simplificar a avaliação ou interpretação



Abstração:

- Aspecto mais importante de um modelo.
- Deixa de fora alguns detalhes do sistema.
- Seleciona características mais relevantes.
- Representa em uma linguagem gráfica

Classe:

- Define objetos, atributos e relacionamentos.

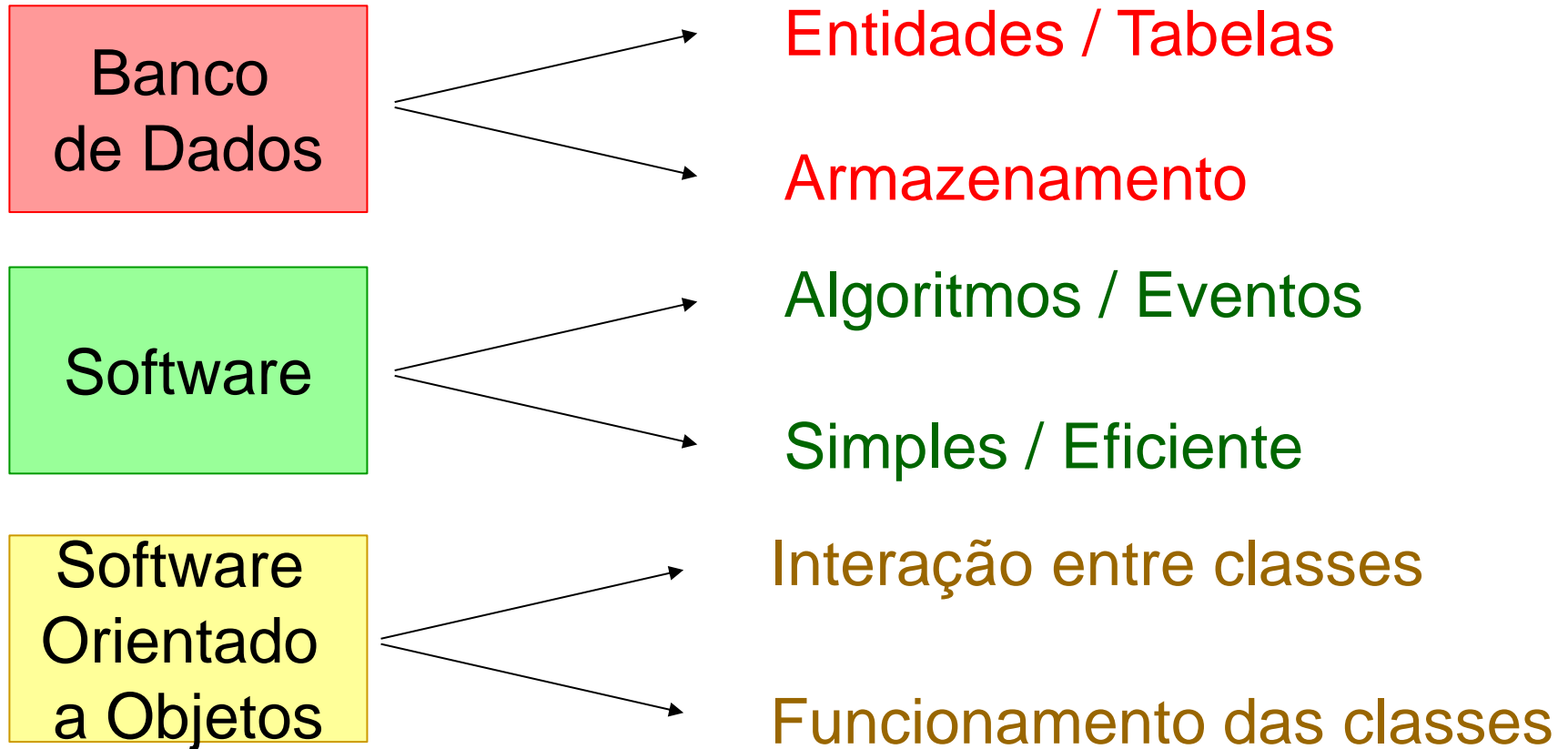
Fluxo de dados:

- Indica como os dados são transformados durante a execução das funções do sistema.

Perspectivas de modelagem:

1. Ambiente do sistema (externa).
2. Interações entre o sistema e o ambiente, ou entre o seus componentes (interação).
3. Estrutura de dados processados pelo sistema (estrutural).
4. Comportamento dinâmico do sistema, sua reação a eventos (comportamental).

Objetivos da Modelagem de Software



- Processo de engenharia de requisitos.
- Ponte entre as etapas de definição do sistema e projeto.

