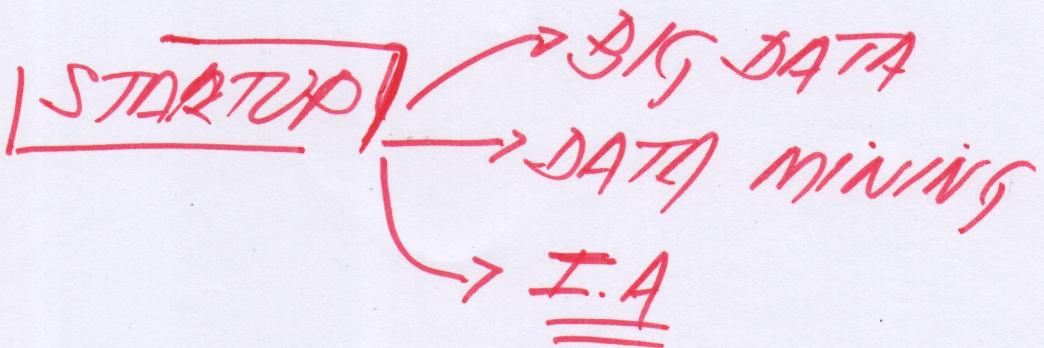
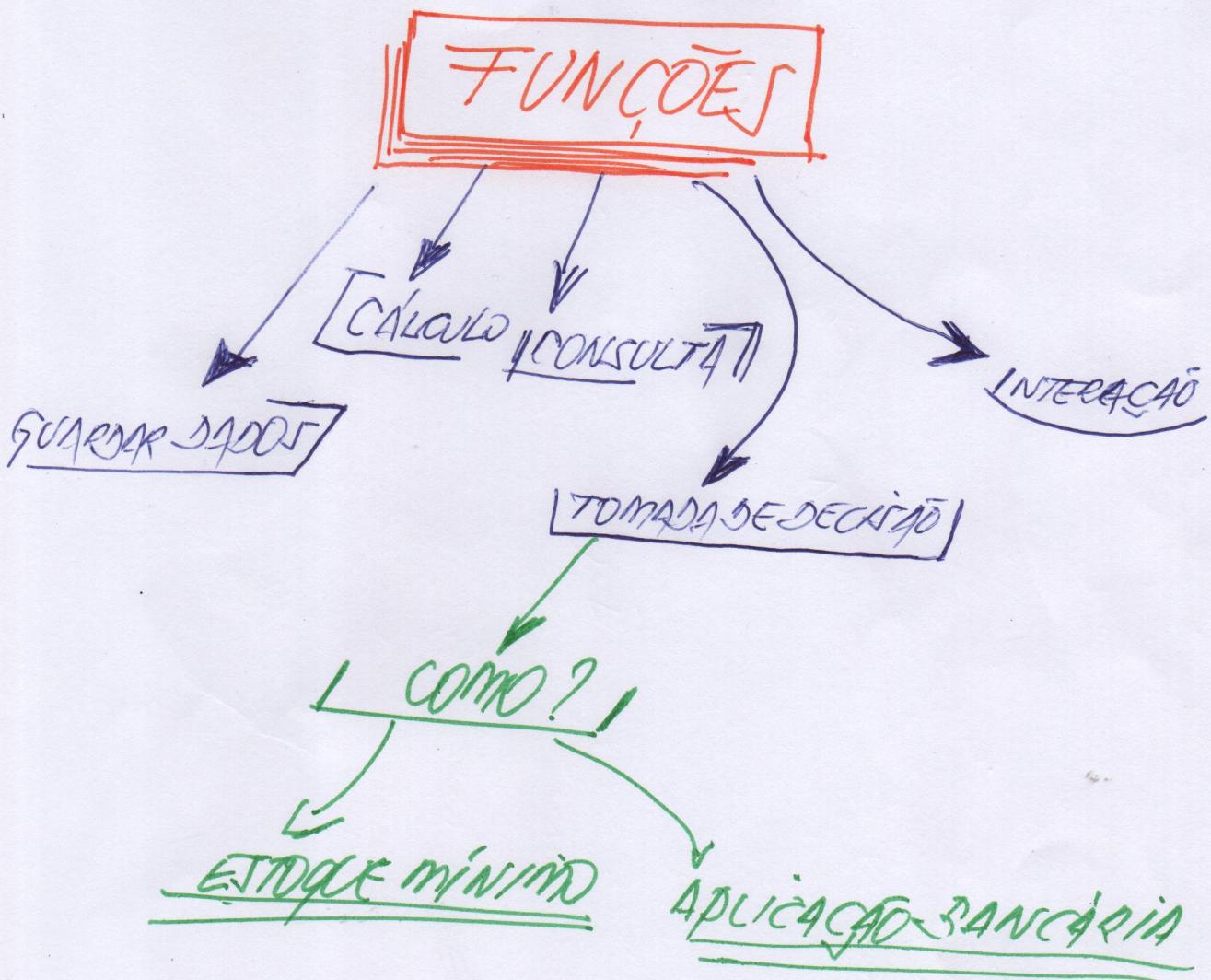
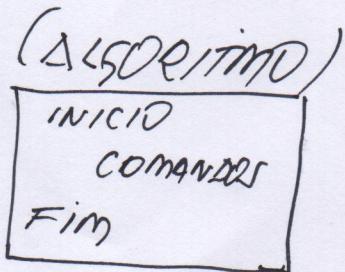
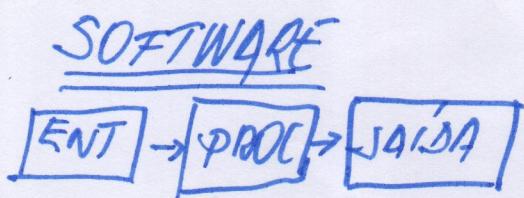




# AULAO

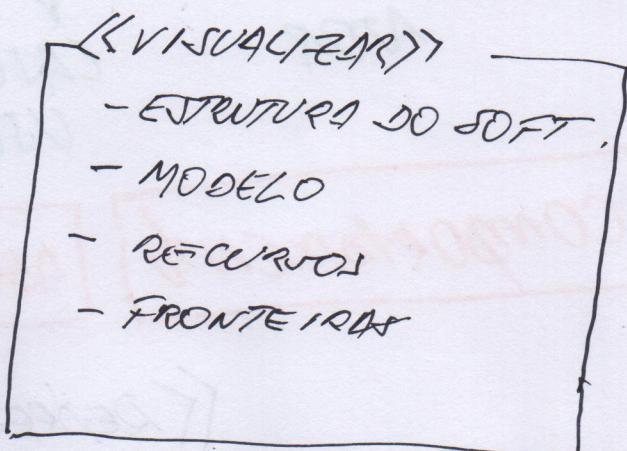
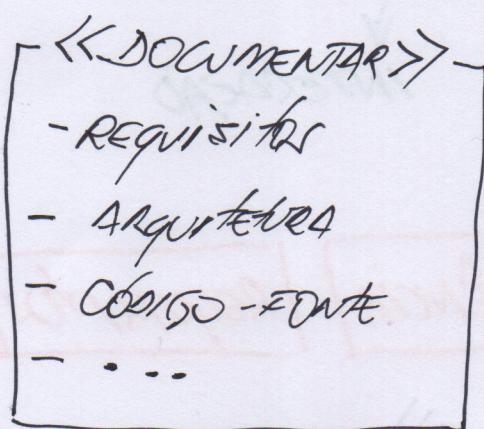


①

# AULA 1



- ORIENTAÇÃO A OBJETOS
- COMUNICAR AS FUNÇÕES DE UM SISTEMA.
- ATRAVÉS DE DIAGRAMAS COMUNICAMOS DIFERENTES FUNÇÕES E REGRAS DE UM SISTEMA.



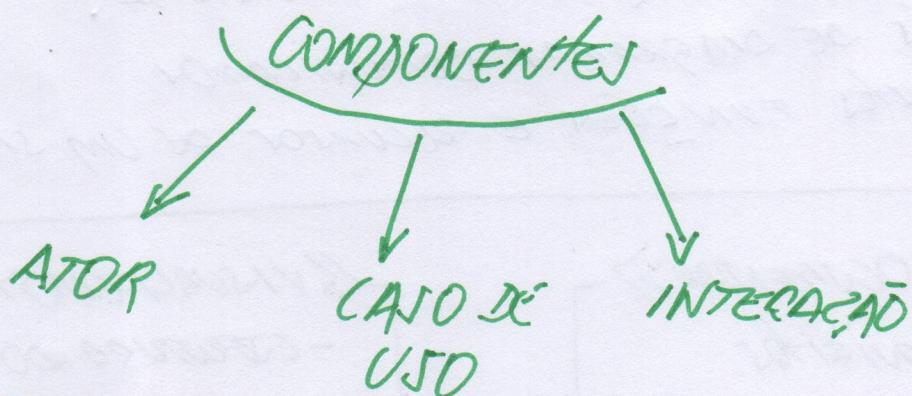
**Especificar e construir**

## DIAGRAMAS

- DIAGRAMA DE CASO DE USO
- DIAGRAMA DE CLASSE
- DIAGRAMA DE OBJETOS
- DIAGRAMA DE SEQUÊNCIAS
- DIAGRAMA DE ATIVIDADE
- DIAGRAMA DE ESTADOS
- DIAGRAMA DE COMPONENTES
- DIAGRAMA DE IMPLENTAÇÃO.

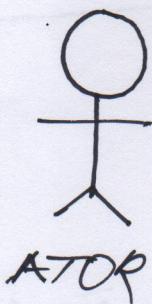
## Diagrama de caso de uso

- {
  - visão do sistema
  - interação c/ o mundo exterior
  - requisitos
- {
  - requirementos funcionais
  - descrição concrète sobre o sistema



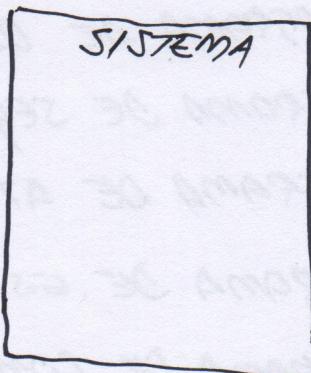
**comportamento**      **abrangência**      **requisitos**

REPRESENTAÇÃO

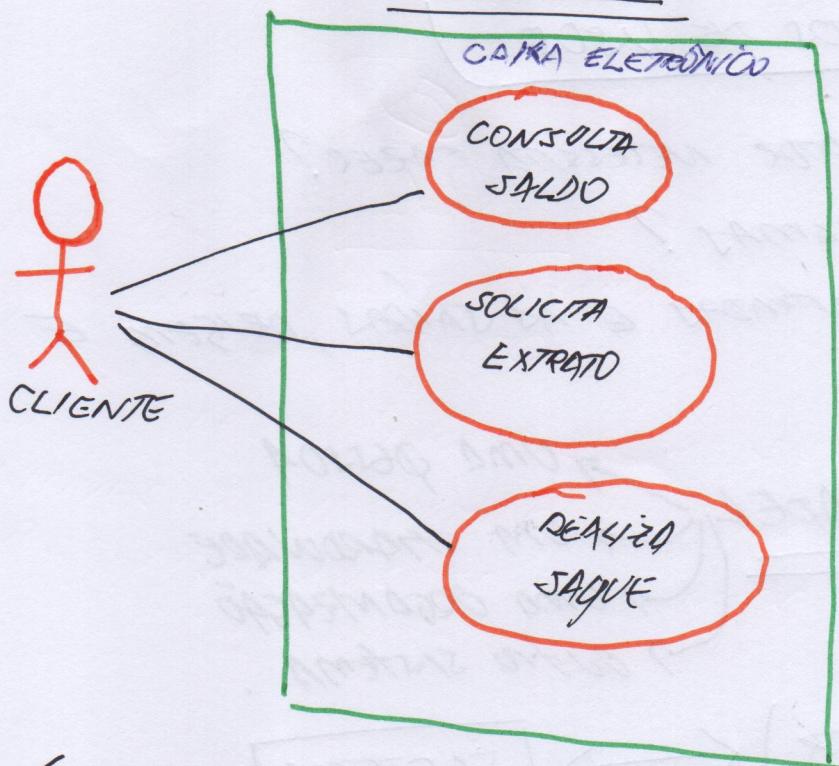


INTERACAO

CAO DE USO



(2)

EXEMPLO

«INICIA POR UM ATOR» << COMPLETO >>

DEVE POSSER UM VALOR TRANSITIVO

ATOR REALIZA AGES:

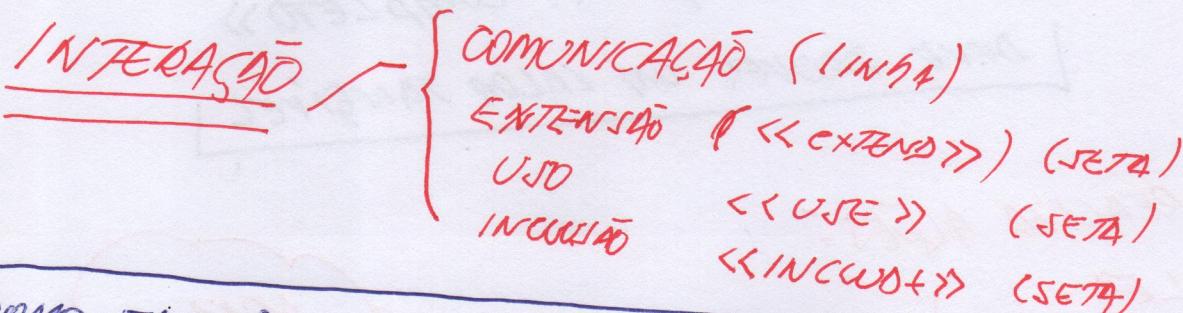
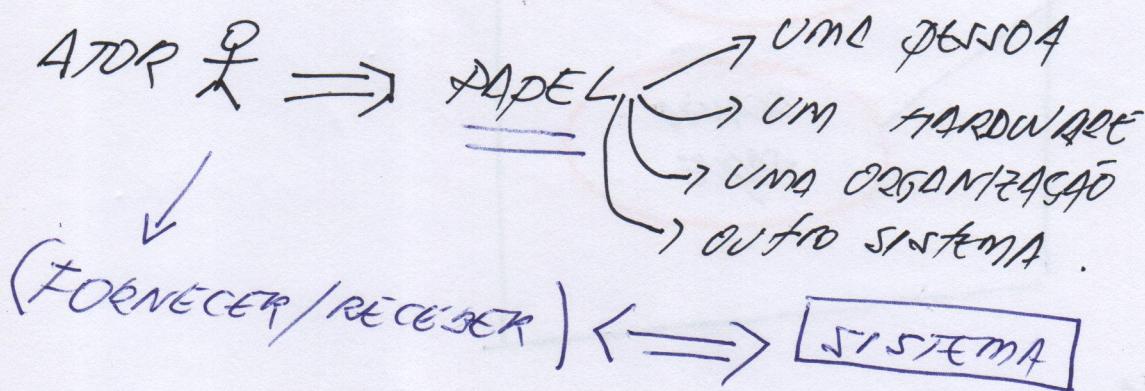
- LER
  - CRIAR
  - DESTROY
  - MODIFICAR
  - ARMAZENAR
- } NO SISTEMA

NOSAS  
FUNÇÕES  
SIMPLIFICA O  
PROCESSO



## IDENTIFICAR CASOS DE USO

- O QUE O ATOR NECESSITA FAZER?
- QUais PROBLEMAS?
- QUais AS ENTRADAS E AS SAÍDAS, ORIGEM E DESTINO?



### COMO FAZER:

#### PASSO 1:

- IDENTIFICAÇÃO DOS ATORES
- LISTA DE ATORES
- NOME PARA OS ATORES
- PAPEL DO ATOR (DOC)

#### PASSO 2:

- IDENTIFICAÇÃO DOS CENÁRIOS (CAIXA DE USO)
- LISTA DE CASO DE USO
- NOME DO CASO DE USO (VERBO, OBJETO)

- DESCRIÇÃO DO CASO DE USO (DOCUMENTAÇÃO)

- PASSOS DO CASO DE USO. (DOCUMENTAÇÃO)

#### PASSO 3:

- DEFINA INTERAÇÃO DO ATOR C/ CASO DE USO
- DESCRIÇÃO DAS INTERAÇÕES (DOC)
- PASSOS DO CASO DE USO (DOCUMENTAÇÃO)

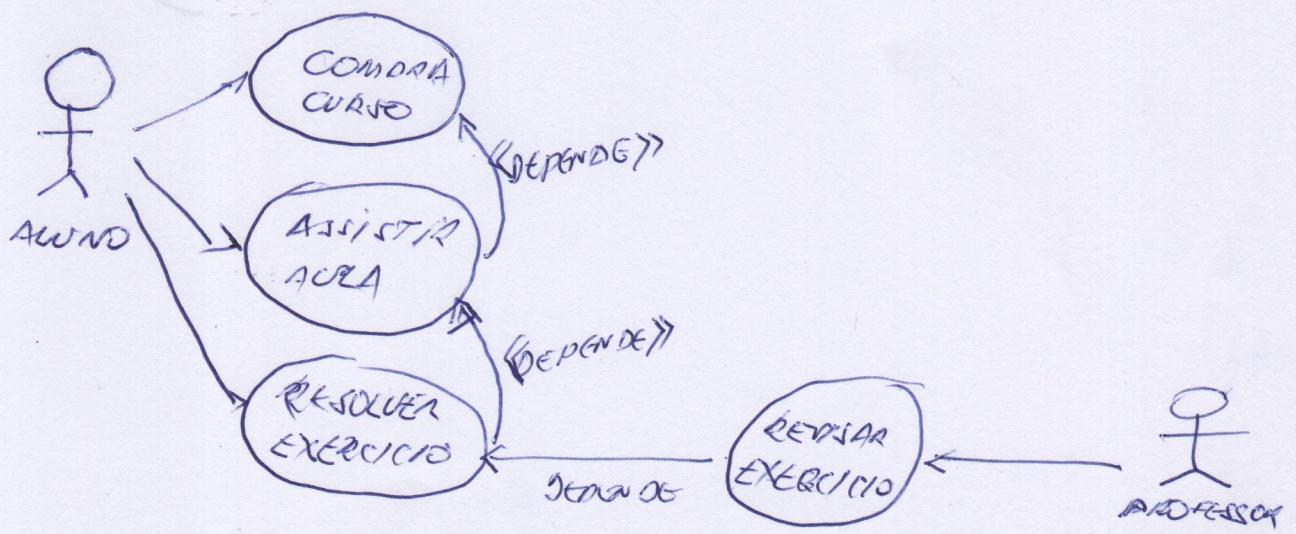
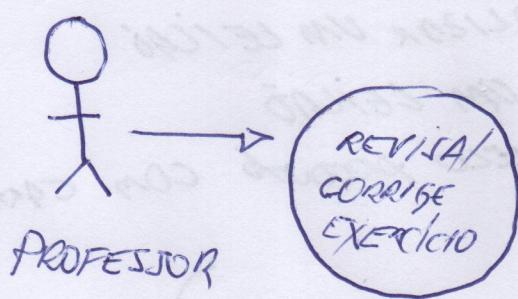
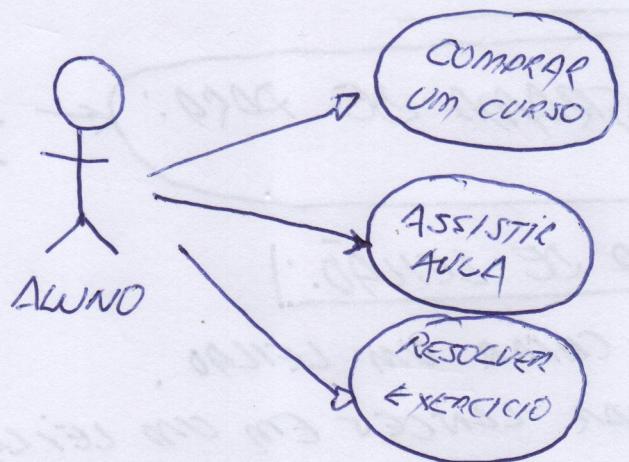
#### PASSO 4:

- FAÇA O DIAGRAMA
- DOCUMENTE O CENÁRIO (DOC)
- IDENTIFIQUE O SISTEMA (OPC)
- DOCUMENTE O SISTEMA (OPC)

#### PASSO 5:

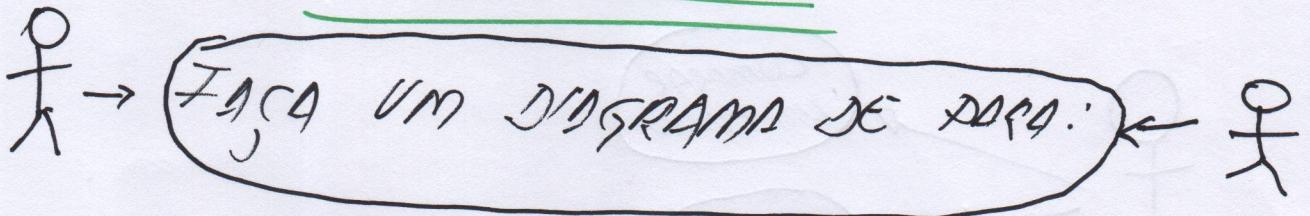
- ESTABELEÇA A LIGAÇÃO ENTRE OS CASOS DE USO.
- PERSONALIZE AGREGANDO POR CENÁRIO

## EXEMPLUM PRIMA



PRAXIS

HANDS ON



SISTEMA DE LEILÃO:

- UM LEILOEIRO PODE CRIAR UM LEILÃO.
- UM USUÁRIO PODE DAR LANCES EM UM LEILÃO.
- UM LEILOEIRO PODE FINALIZAR UM LEILÃO.
- UM USUÁRIO PODE SAIHAR UM LEILÃO.
- UM USUÁRIO PODE PASSAR PELO PRODUTO COM CUSTO DE CRÉDITO OU BOCETO.

