

Microlearnings

Existem 9 tipos de diagramas na UML, em que, segundo o autor do texto, três são mais importantes que os demais. Seguem os diagramas:

- caso de uso: a sua função é materializar, explicitar os atores e as funcionalidades de um software
- classes: explicita todas as **classes** que criarão um objeto
- sequência: criado em paralelo ao diagrama de classes, é utilizado na **especificação** de uma cena.
- atividades
- máquina de estados
- comunicação
- componente
- implantação
- composição estruturada

Os mais importantes são **casos de uso, classes e sequência**.

O objetivo da arquitetura de software é definir quais os componentes irão compor as suas propriedades. Um software é definido por **interface, funcionalidades e processos**. A arquitetura de software busca a forma da qual o software será construído, de forma que as partes, juntas, formem um todo. É importante destacar que arquitetura de software não é a mesma coisa que UML. Um caso de uso pode ser “diagramado” de diferentes formas. A arquitetura definida para ele deve ser explicitada no documento de requisitos. A partir dos requisitos, cria-se diagrama de caso de uso **seguindo o padrão da arquitetura definida**.