

Linguagem de Modelagem UML

DIAGRAMA DE CLASSE

Objetivos

1

**Entender, analisar
e escrever modelos
usando UML**

2

**Identificar e definir
características do
software**

3

**Aplicar a
modelagem UML**

E a UML?

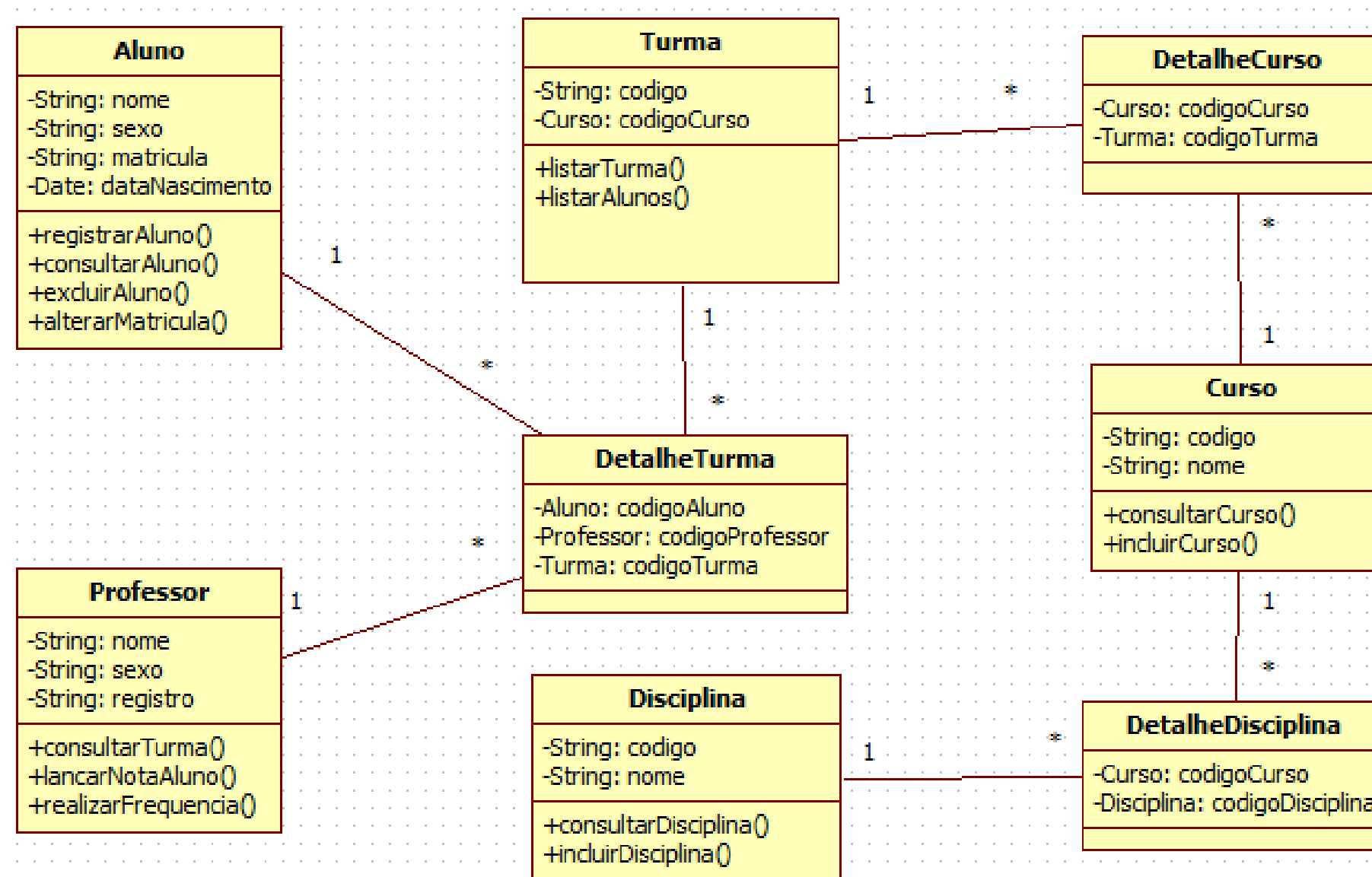
- *Unified Modeling Language;*
- Linguagem visual para documentação de projetos de software usando paradigma de programação orientado a objetos;
- Auxilia analista de software a definir características do sistema;

1

Diagrama de classes

O que é um diagrama de classe?

Descreve exatamente como o sistema funciona e os relacionamentos entre os componentes do sistema em vários níveis



Classe

É representado por um elemento do mundo real: físico ou abstrato

Atributo

armazena dados dos objetos de uma classe

Métodos

operações ou funções que o objeto pode executar

Objeto/instância

atributos e métodos da classe, de maneira geral, mas com informações específicas

Elementos de um diagrama de classe

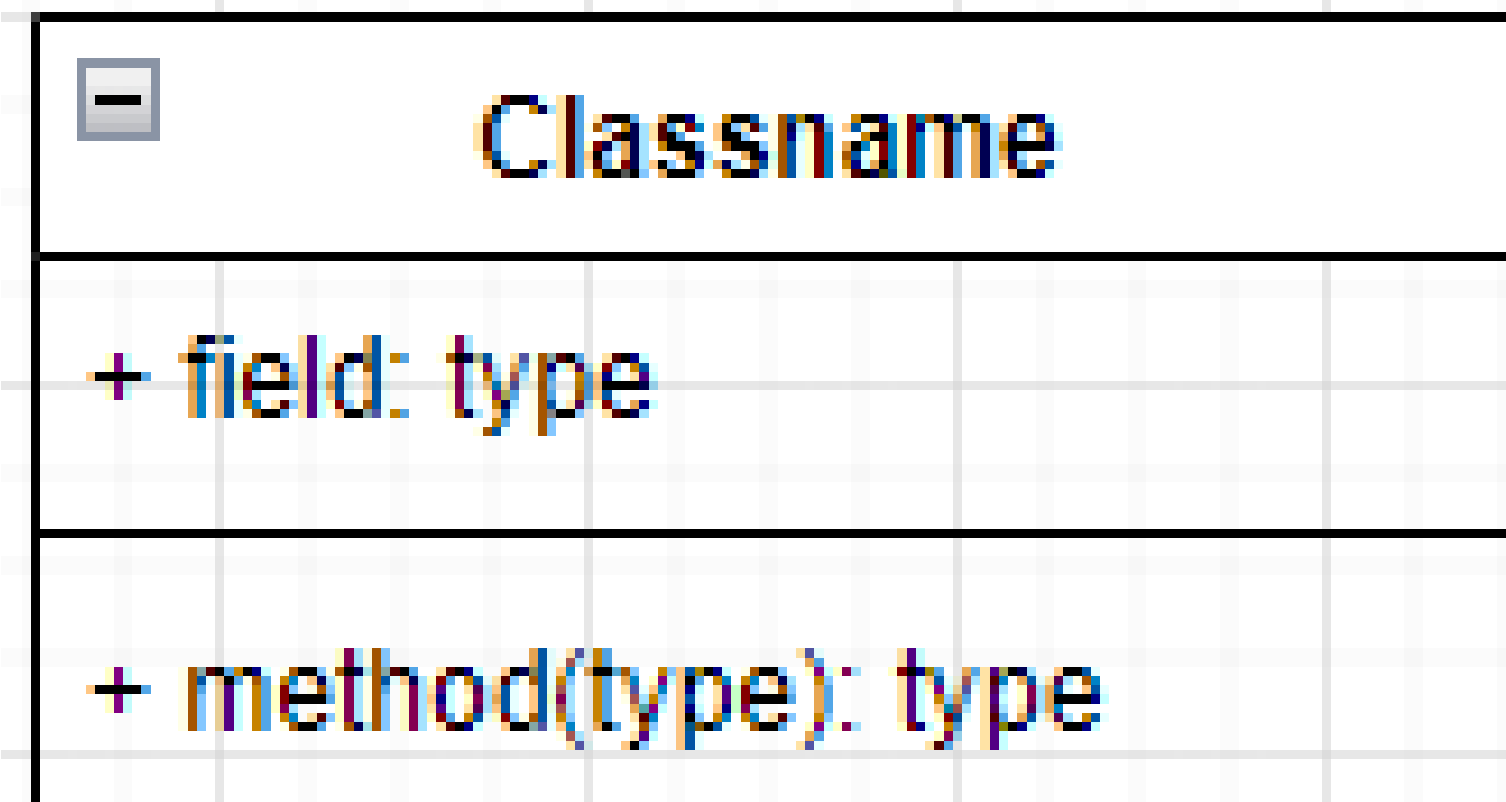
É representado por um retângulo com três linhas: nome da classe, atributo (propriedades/características), métodos (comportamentos).

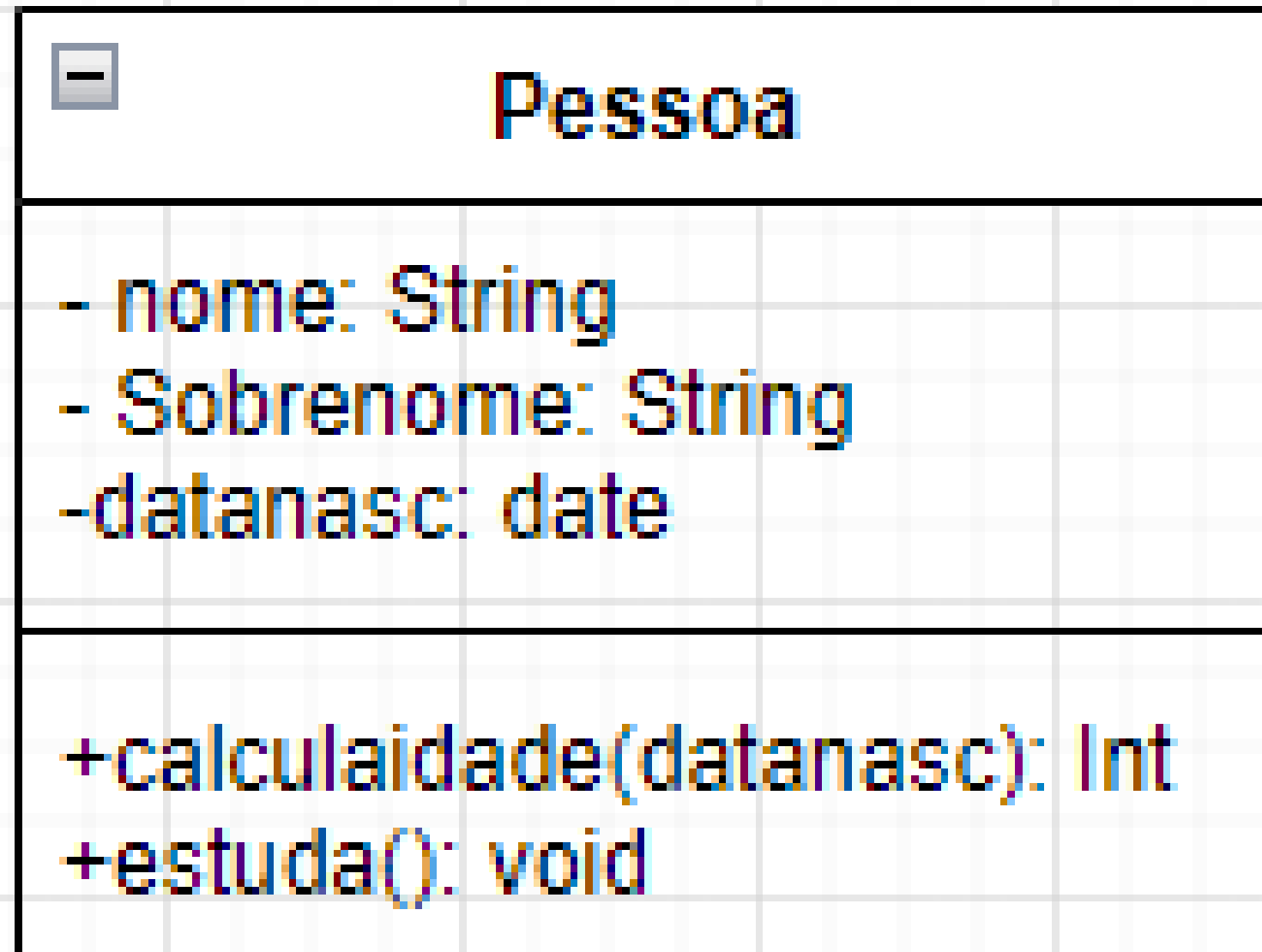
Nome;

Atributo: nome: tipo; (string, number...)

nome: tipo = valor;

Método (parâmetros):tipo_retorno





Nome da Classe

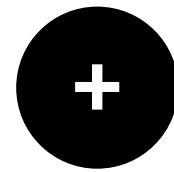


Lista de atributos

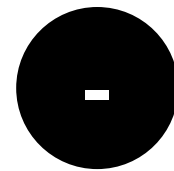


Lista de métodos

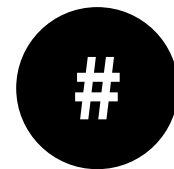
Visibilidad de atributos



Público



Privado



Protegido

Referencias

- BOOCH, G; RUMBAUGH, J; JACOBSON, I. UML: guia do usuário. 2ª ed. Rio de Janeiro: Campus, 2005.
- DEV MIDIA. Modelagem de Software com UML. Disponível em <<https://www.devmedia.com.br/modelagem-de-software-com-uml/20140>> Acesso em 17/12/2022.
- PINHEIRO, A. F. Revista de Fundamentos da Engenharia de Software: Linguagem de Modelagem Unificada. Ano I, Recife, dezembro 2016.
- PRESSMAN, R. S. MAXIM, B.R. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 8.ed. Bookeman, 2016.