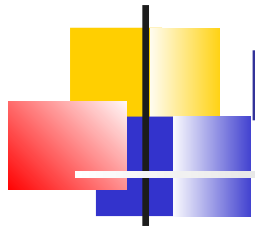


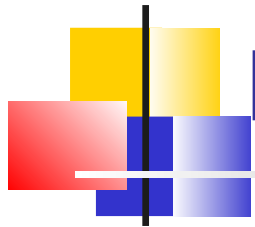
Desenvolvimento de Software

- Etapas
 - Levantamento de Requisitos
 - Análise
 - Projeto
 - Implementação
 - Testes
 - Implantação



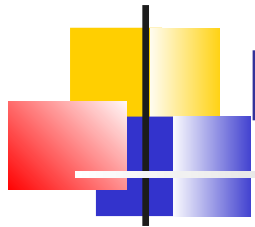
Principais Diagramas

- Categorias:
 - Diagramas Estruturais
 - estrutura estática do sistema e suas partes em diferentes níveis de abstração e implementação.
 - Diagramas Comportamentais
 - comportamento dinâmico dos objetos no sistema.



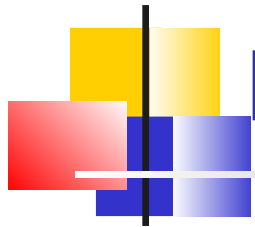
Principais Diagramas

- Diagramas Comportamentais
 - Casos de Uso
 - Transição de Estados
 - Atividades
 - Diagramas de Interação
 - Sequência
 - Comunicação



Principais Diagramas

- Diagramas Estruturais
 - **Classes**
 - Objetos
 - Componentes
 - Pacotes
 - Implantação/Instalação

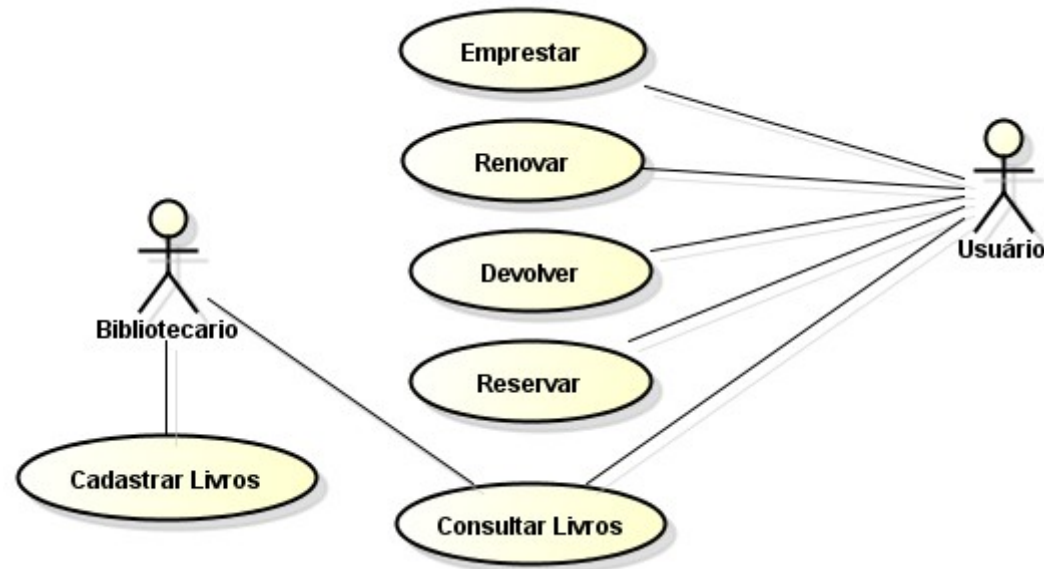


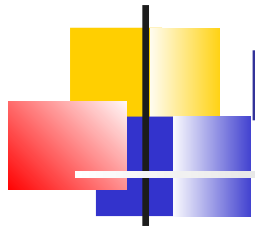
Principais Diagramas

■ Casos de Uso

- É um diagrama usado para identificar comportamentos diferentes do sistema. Representa os atores e suas operações.

Exemplo: Casos de uso de uma Biblioteca



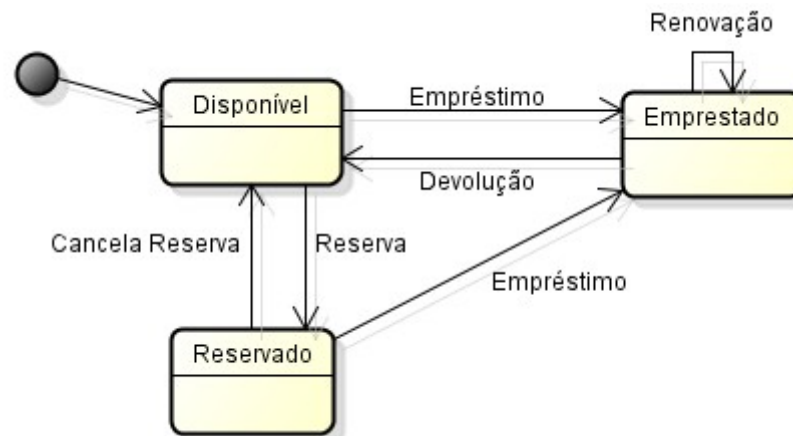


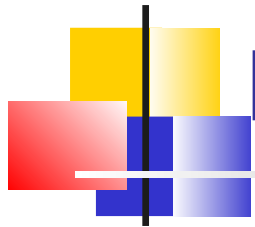
Principais Diagramas

■ Transição de Estados

- Representa um conjunto de estados que um objeto pode estar e os eventos que estimulam a transição de um estado para o outro.

Um Livro em uma biblioteca pode estar: Disponível, Emprestado, Reservado.



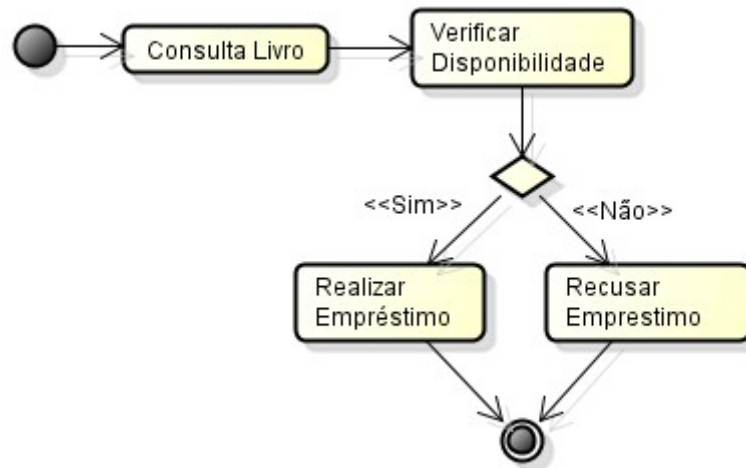


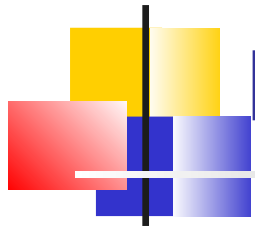
Principais Diagramas

■ Diagrama de Atividades

- O objetivo do diagrama de atividades é mostrar o fluxo de atividades em um único processo. O diagrama mostra como as atividades dependem uma das outras.

Exemplo: Emprestar Livro



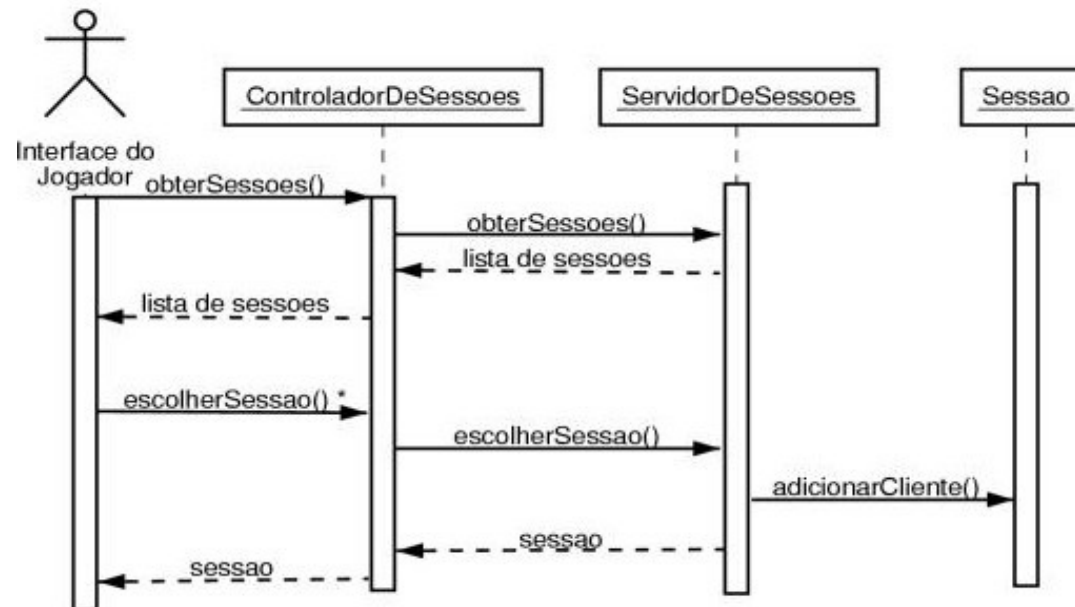


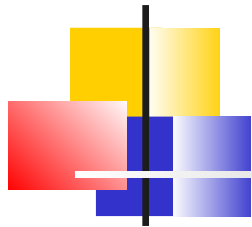
Principais Diagramas

■ Diagrama de Sequência

- Representa uma perspectiva orientada por tempo da troca de mensagens (chamada de métodos e retornos) entre os objetos.

Exemplo: Estabelecendo uma sessão



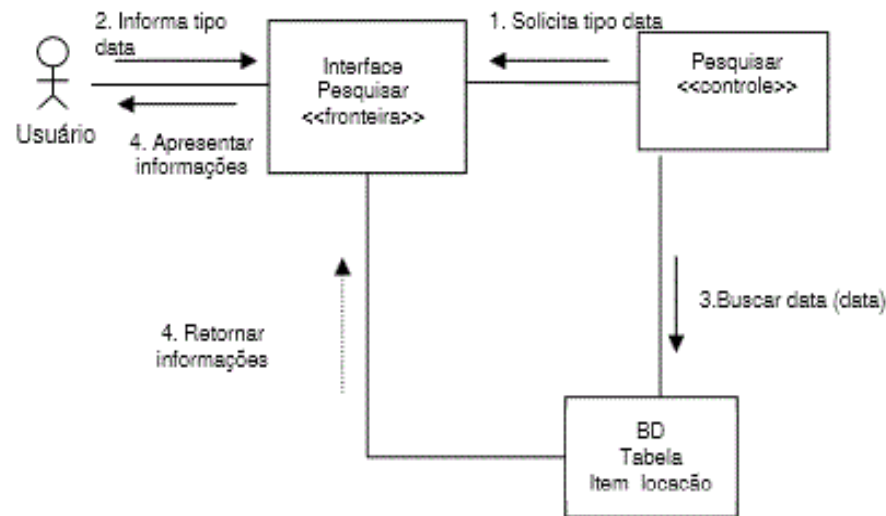


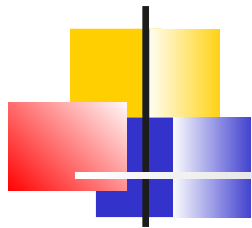
Principais Diagramas

■ Diagrama de Comunicação

- Representa um conjunto de objetos que colaboram para um comportamento do sistema – mostra a troca de mensagens com ênfase na ordem.

Exemplo: Pesquisar item de locação



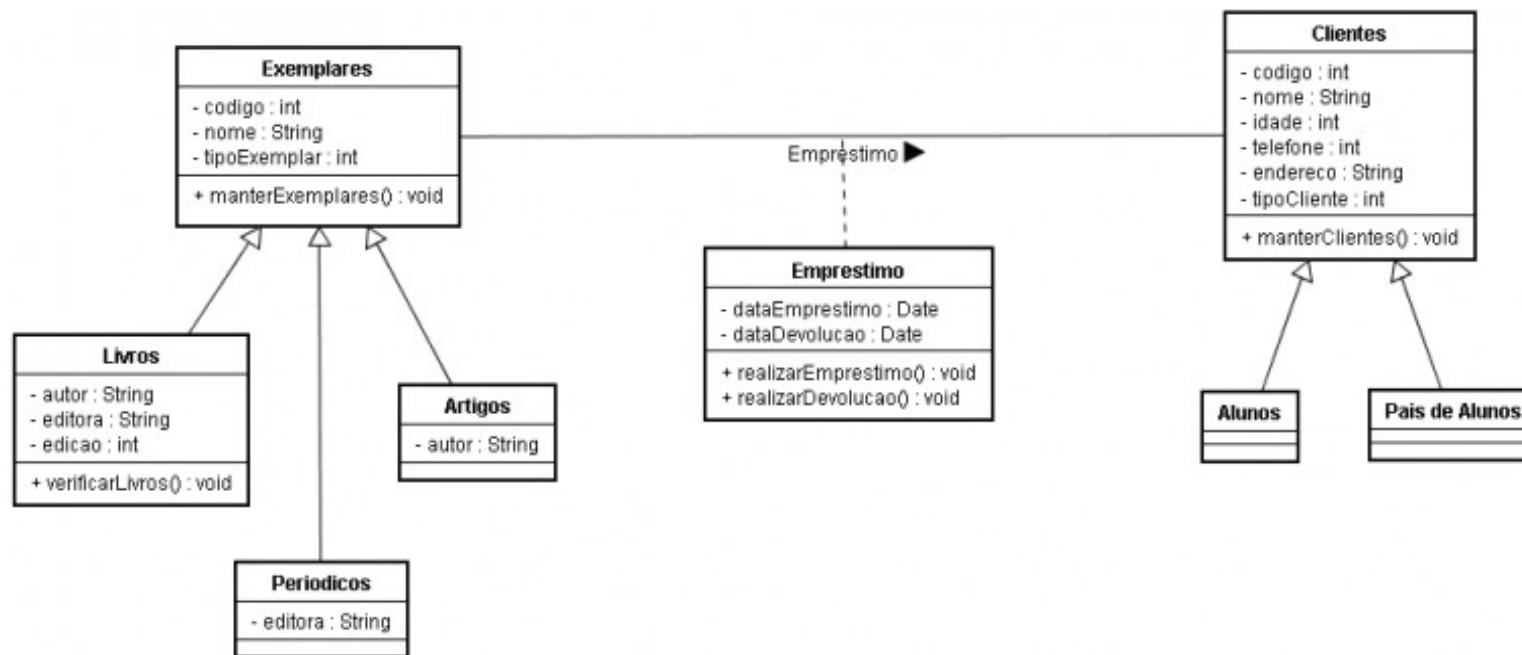


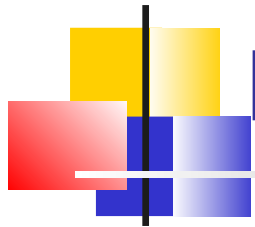
Principais Diagramas

■ Diagrama de Classes

- Representa uma coleção de classes do sistema com seus relacionamentos.

Exemplo: Clientes com seus Empréstimos





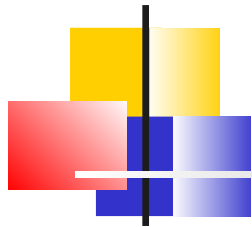
Principais Diagramas

■ Diagrama de Objetos

- Representa retrato em tempo de execução dos objetos com seus relacionamentos.

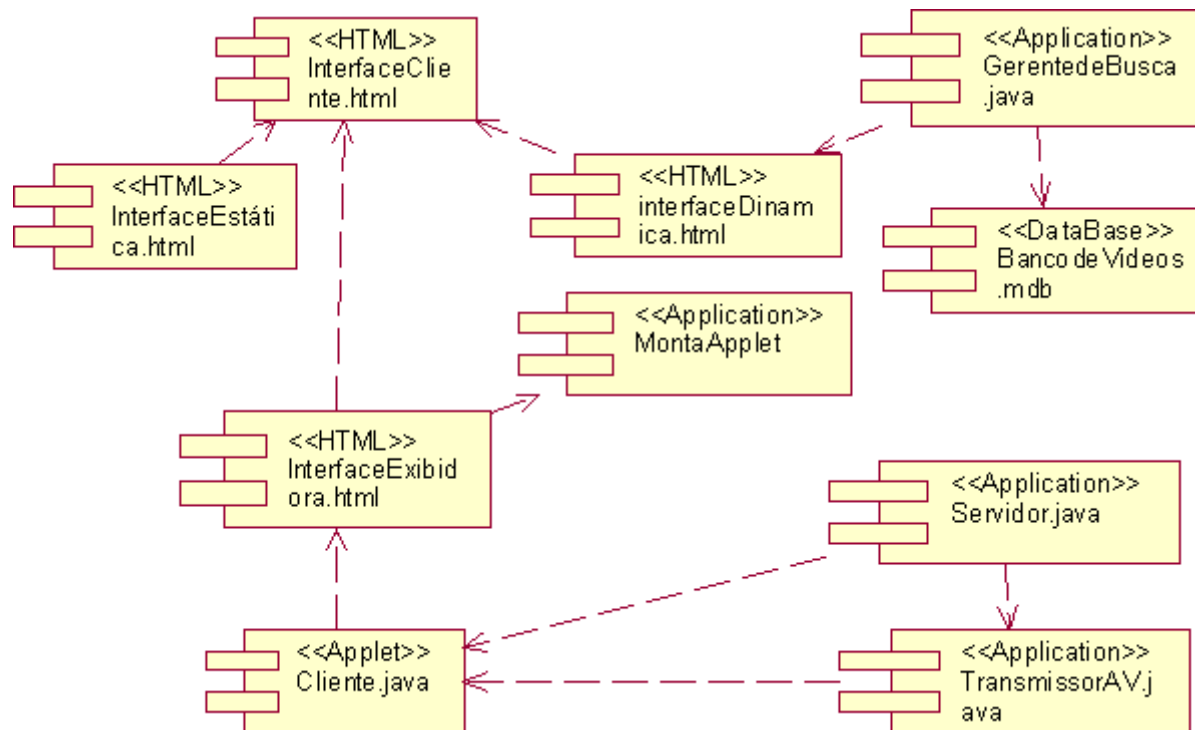
Exemplo: Clientes com contratos de aluguel de carro

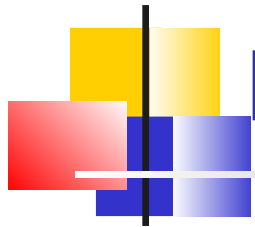




Principais Diagramas

- Diagrama de Componentes
 - Representa um conjunto de componentes de software e seus relacionamentos.

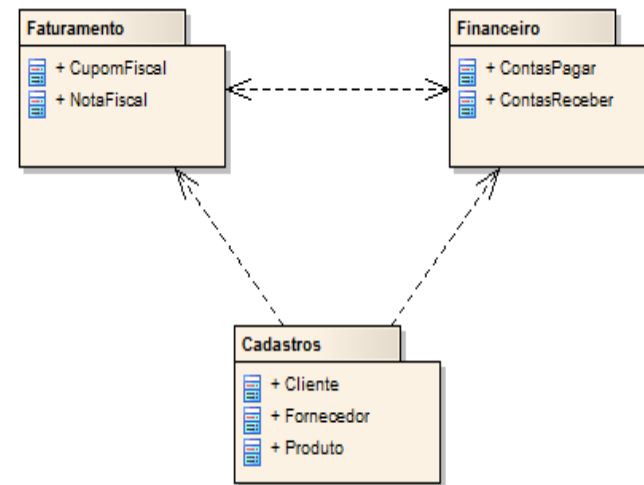
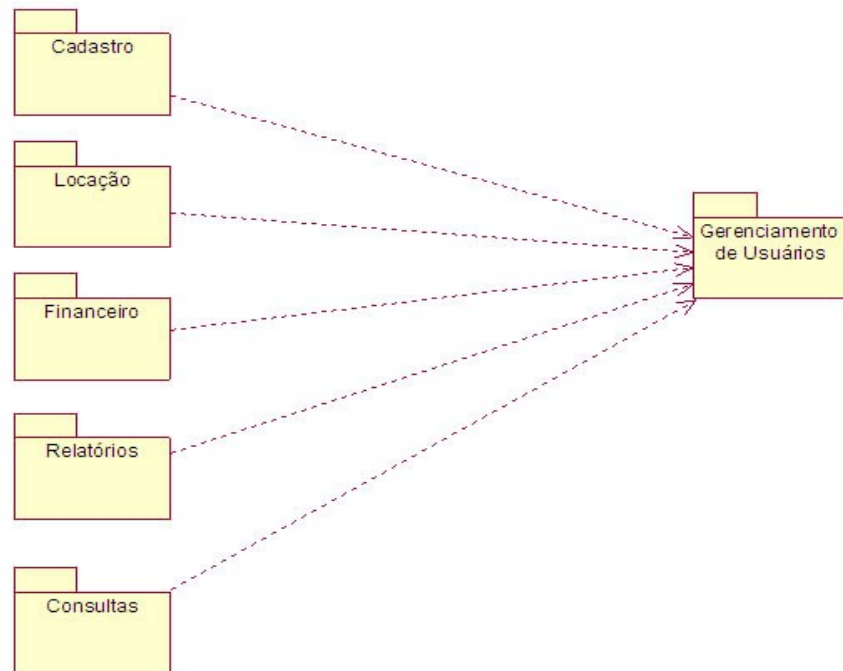


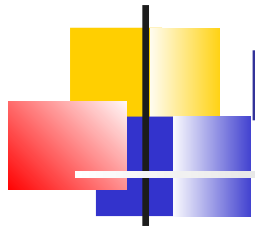


Principais Diagramas

■ Diagrama de Pacotes

- Representa como os elementos do sistema estão agrupados





Principais Diagramas

- Diagrama de Implantação/Instalação
 - Representa a configuração e arquitetura do sistema através de componentes lógicos, físicos e suas interações.

