



Diagrama de Objeto

Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Departamento de Informática

Processo de Desenvolvimento de Software

Prof^a.MSc Simara Rocha

simararocha@gmail.com/simara@deinf.ufma.br

Referências: Booch, G. et al. The Unified Modeling Language User Guide
Medeiros, E. Desenvolvendo Software com UML 2.0: Definitivo, Makron Books, 2006.



Definições

- Mostra uma fotografia de um sistema OO em execução: mostrandos os objetos, com os valores de seus atributos e as ligações entre eles.
- Permite um maior entendimento do problema e são úteis para a modelagem de estruturas de dados complexas, focando apenas uma parte dos objetos.
- Não mostra a evolução do sistema com o tempo.



Definições

- Na prática este é mais um dos diagramas muito pouco utilizados
- Representam retratos estáticos de instâncias encontrados em diagramas de classe
 - Perspectiva de casos reais ou de protótipos
 - Para mostrar o comportamento de um objeto, deve-se utilizar diagramas de seqüência, colaboração ou diagramas de estados.



Definições

- É comum colocar um diagrama de classes junto com um diagrama de objetos para facilitar a identificação dos objetos



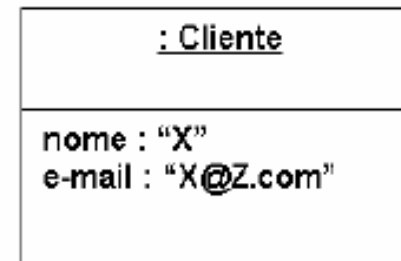
Definições

- Diagramas de objetos são usados quando não se consegue entender o resultado que será obtido pelo diagrama de classe e para mostrar o instanciamento de uma classe na memória
- Pode ser construído em qualquer momento da especificação ou construção do software



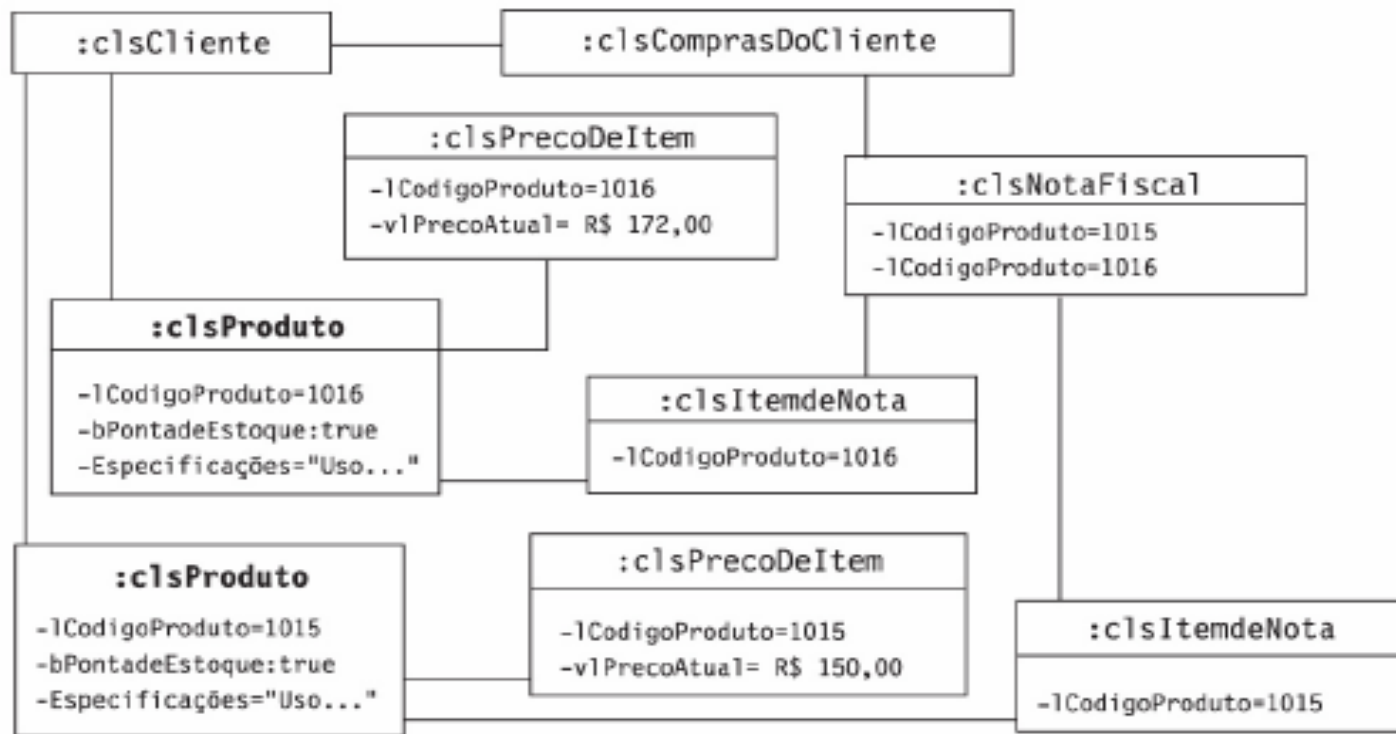
Definições

- A notação UML de um objeto é semelhante à de uma classe:
 - São mostrados os valores dos atributos
 - Os métodos não são incluídos
 - Além do nome da classe, podemos dar um nome ao objeto.



Definições

■ Exemplo





Definições

■ Exemplo

