

UML - Linguagem de Modelagem Unificada

É uma linguagem para modelagem de objetos do mundo real, sendo utilizada para especificar, construir, visualizar e documentar um software.

O primeiro diagrama da UML a se tratar é o **Diagrama de Casos de Uso**, esse diagrama é um conjunto de comportamentos de alto nível que o sistema deve executar para um determinado ator, sendo o mais simples de todos os diagramas da UML, já que não requer muitos detalhes.

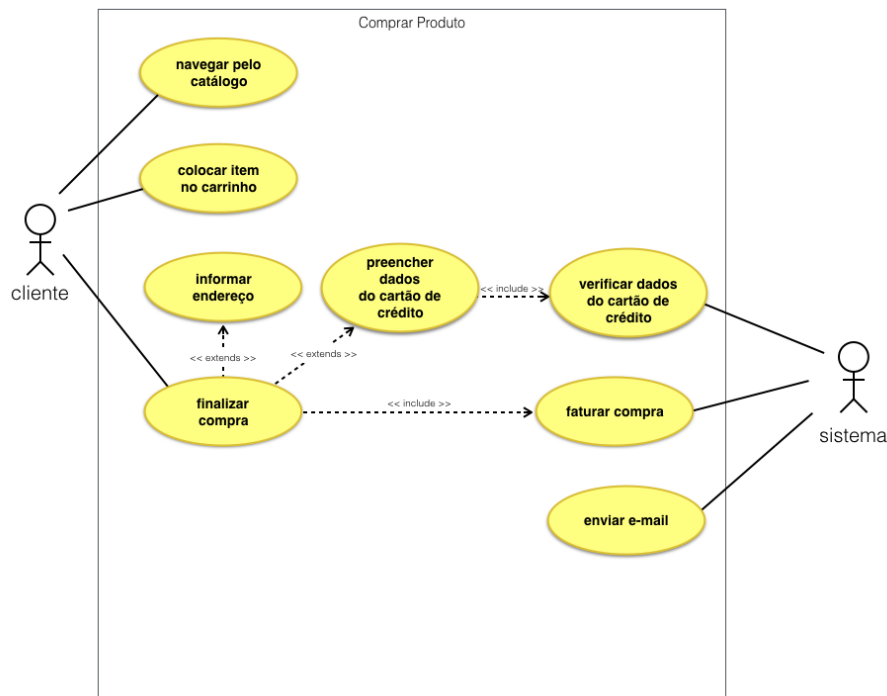


Diagrama de Classes, esse diagrama representa uma coleção de classes e seus inter-relacionamentos.

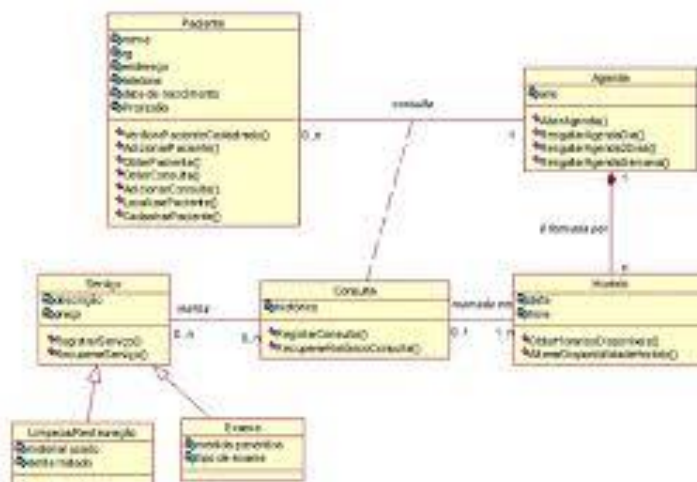


Diagrama de Objetos, é um retrato sendo representado em tempo de execução, dos objetos do software e seus inter-relacionamentos.

Diagrama de Objetos

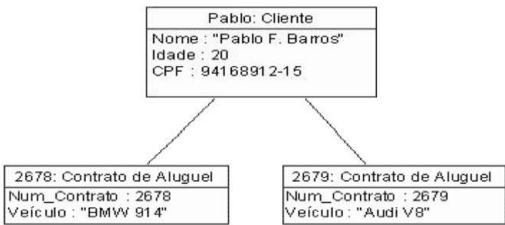


Diagrama de Sequência, sendo representada por uma perspectiva, orientada por tempo da colaboração entre os objetos.

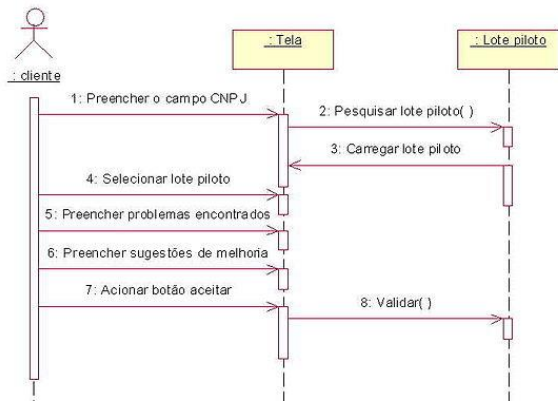


Diagrama de Componentes, representa uma coleção de componentes de software e seus inter-relacionamentos.

