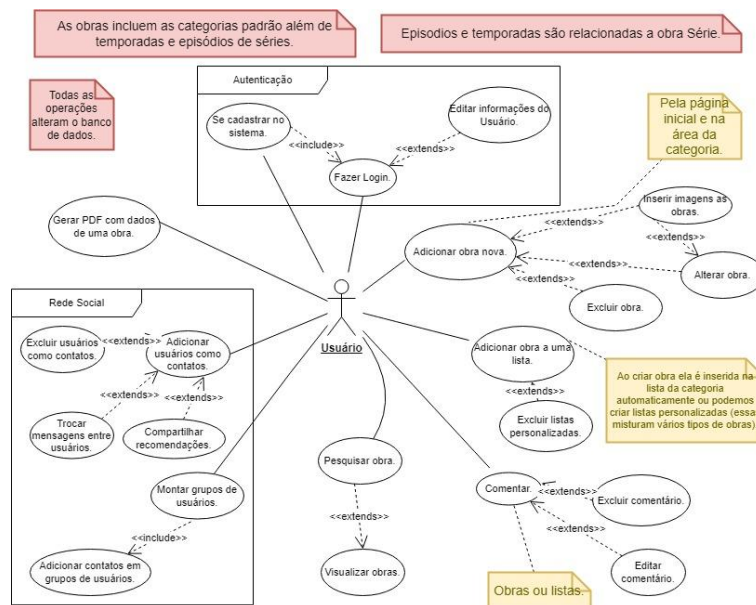


## Diagramas UML

São usados no processo de desenvolvimento de modelos abstratos de sistemas, sendo criados usando a linguagem de notação gráfica UML (Linguagem de modelagem unificada). De acordo com Sommerville(2019) esses modelos são utilizados durante o processo de engenharia de requisitos para ajudar a derivar requisitos, processo de projeto para descrever o sistema e na implementação para documentar a estrutura e operação do software.

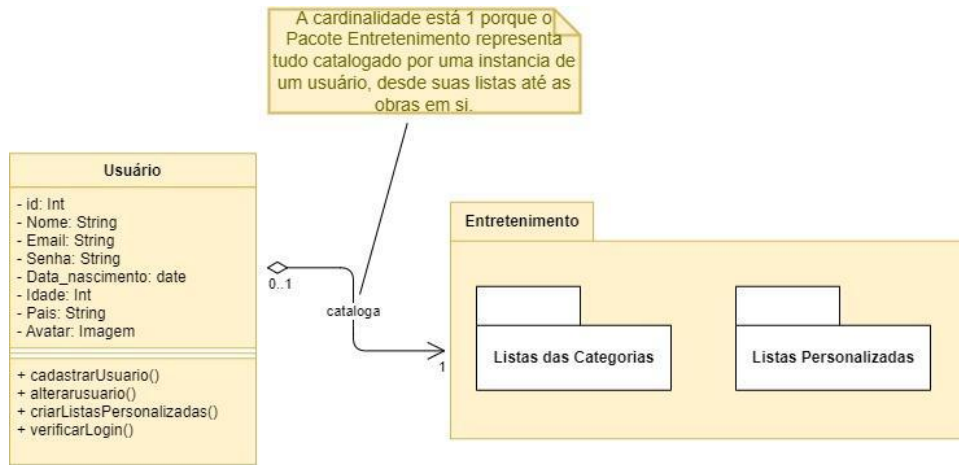
A UML possui 13 diferentes tipos de diagramas, mas para o presente trabalho serão usados apenas 3: o de caso de uso, explicado e mostrado no artigo; o de classes, usado para demonstrar quais serão as classes (representação de conceitos do mundo real) manipuladas pelos sistemas e suas associações; e os diagramas de sequência, que modelam as interações entre os atores e objetos (instâncias das classes) e entre objetos diferentes de um sistema.

## Diagrama de caso de uso

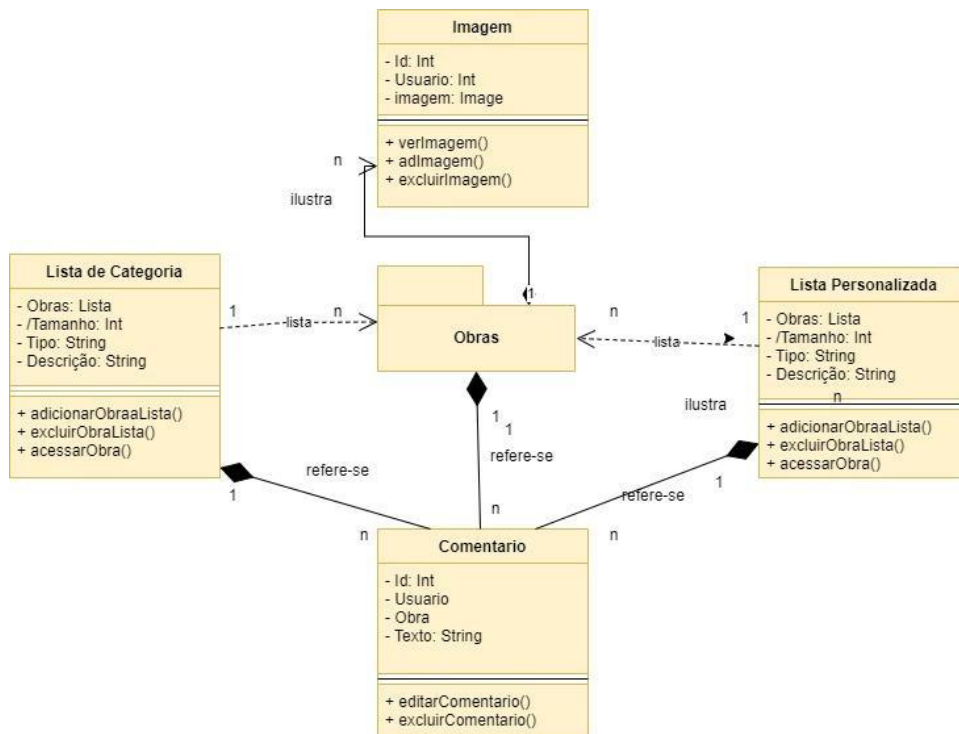


## Diagramas de classe

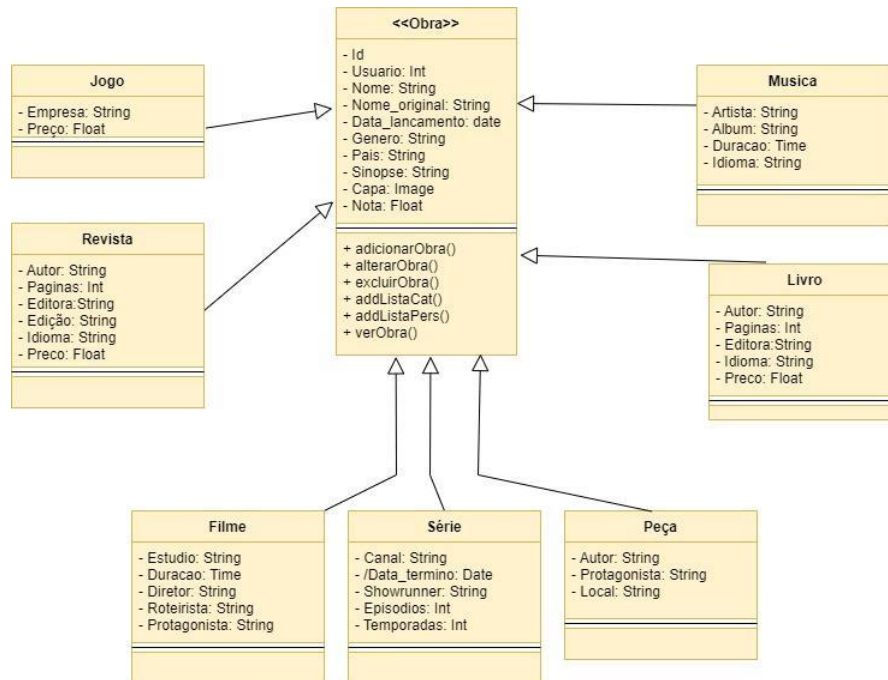
### Geral



### Pacote Entretenimento

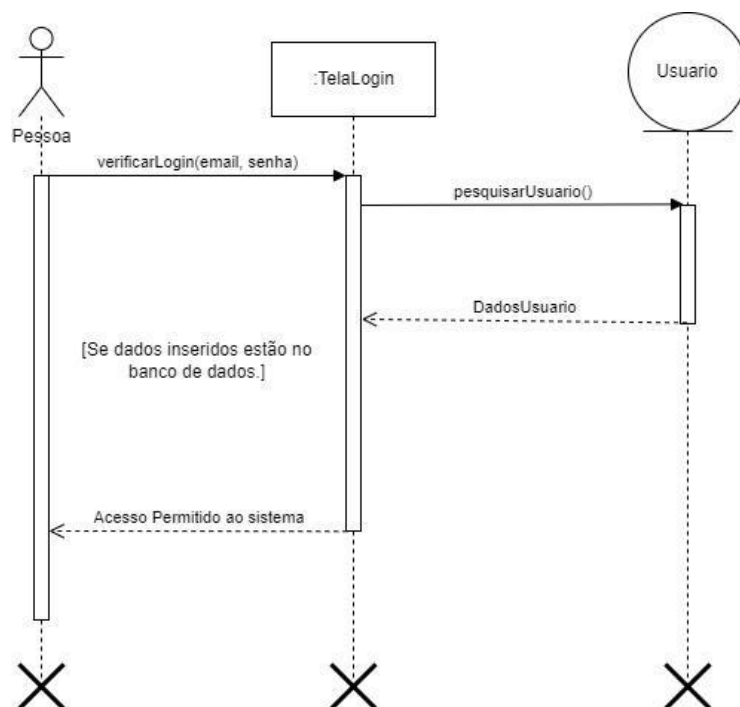


## Pacote Obras

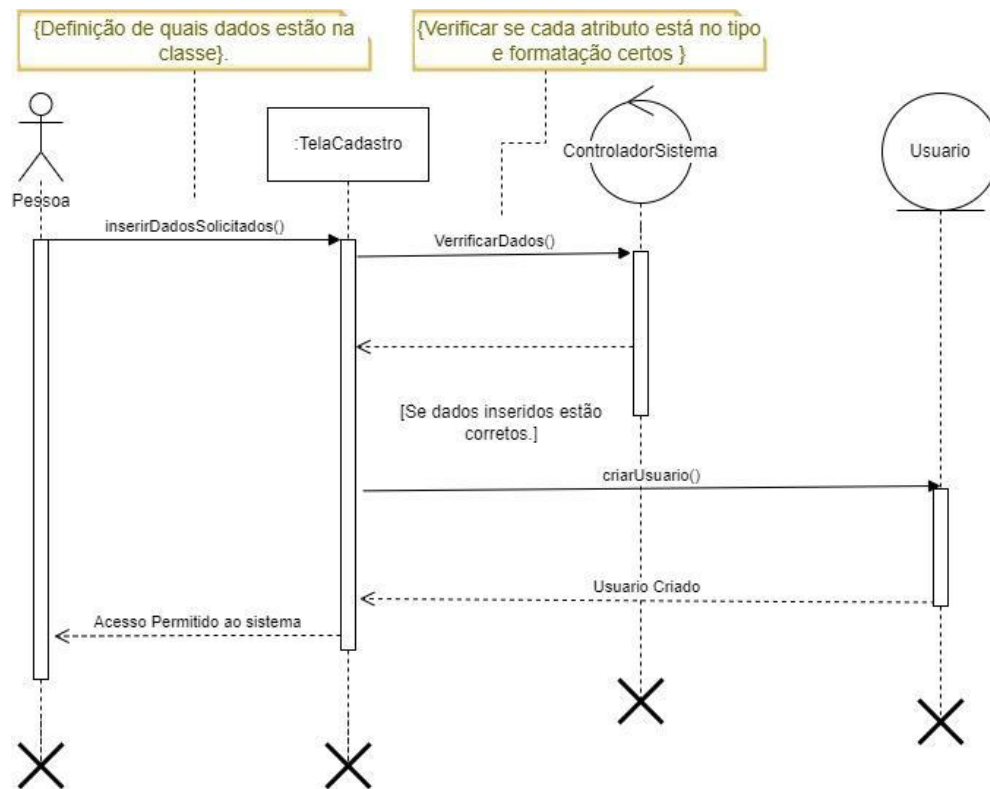


## Diagramas de Sequência

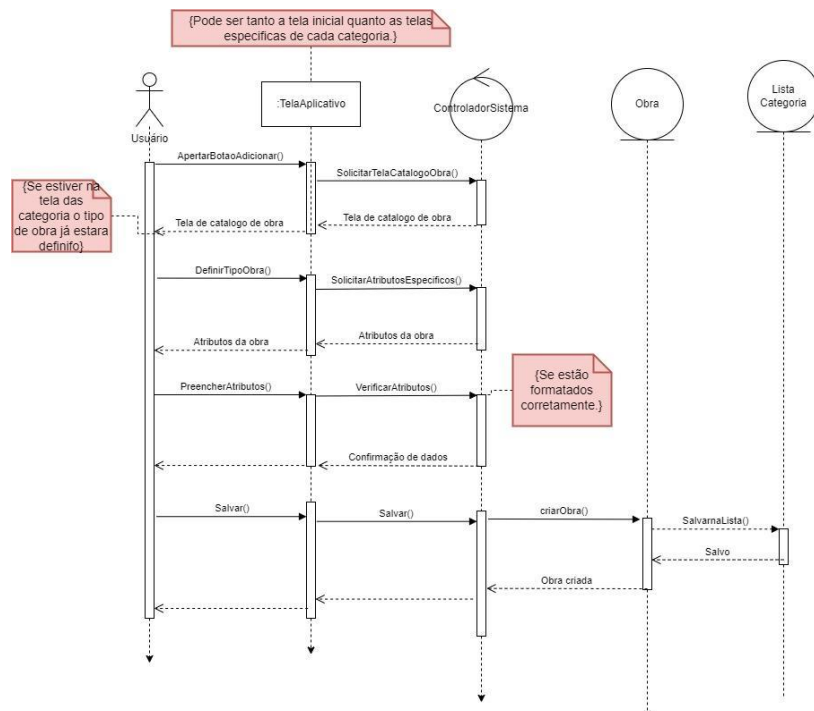
### Login



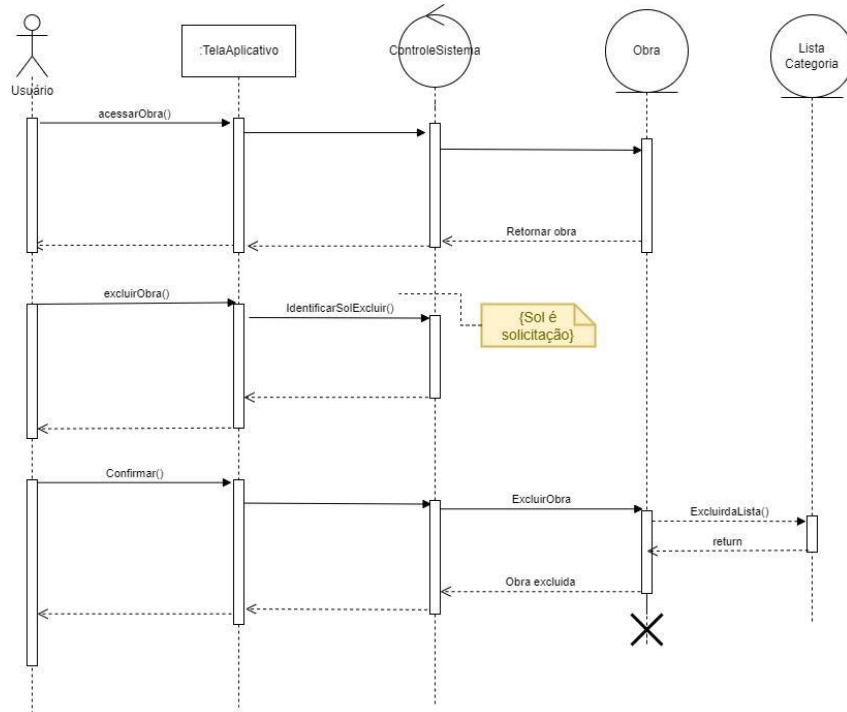
## Cadastro



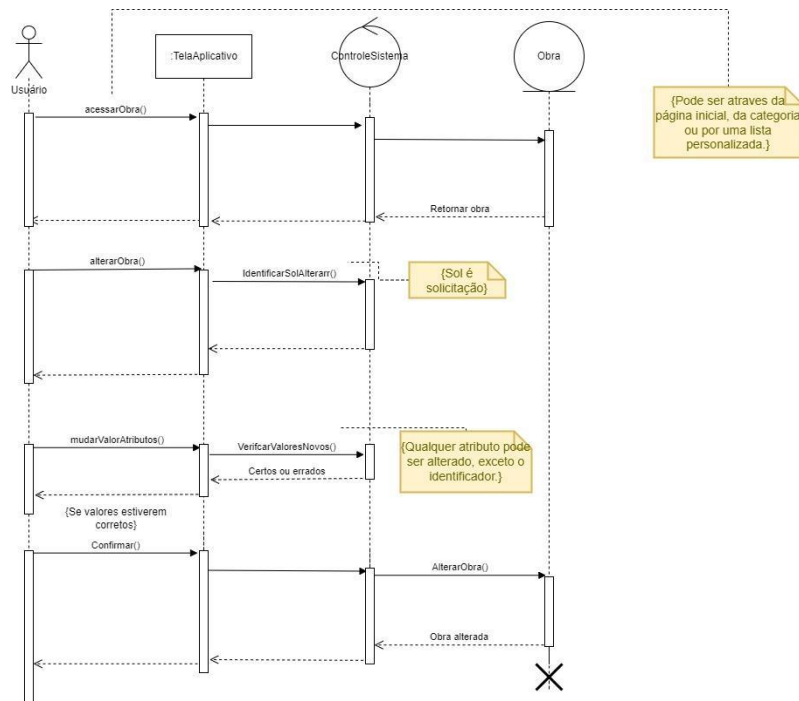
## Adicionar Obra



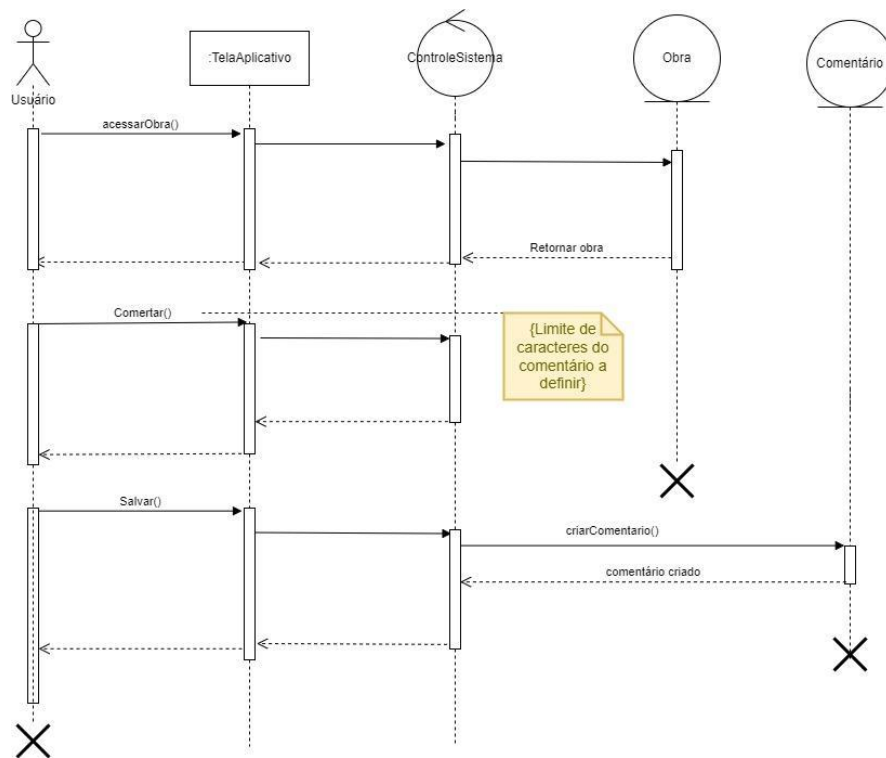
## Excluir Obra



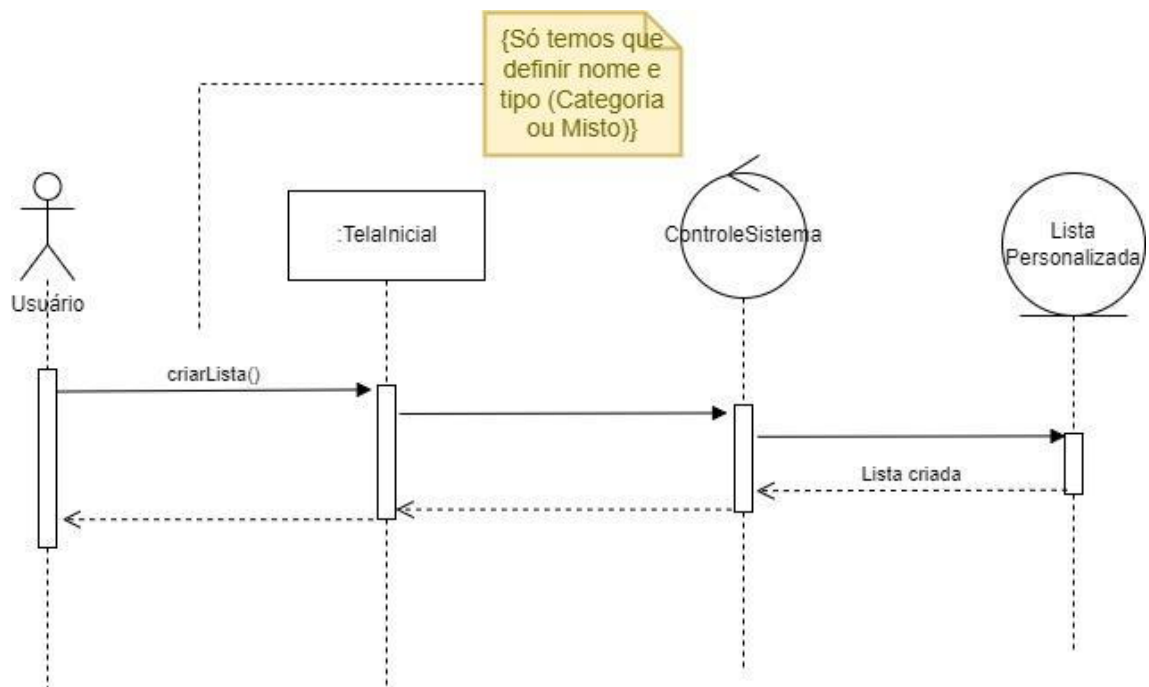
## Alterar Obra



## Comentar



## Criar Lista



## Listar Obra

