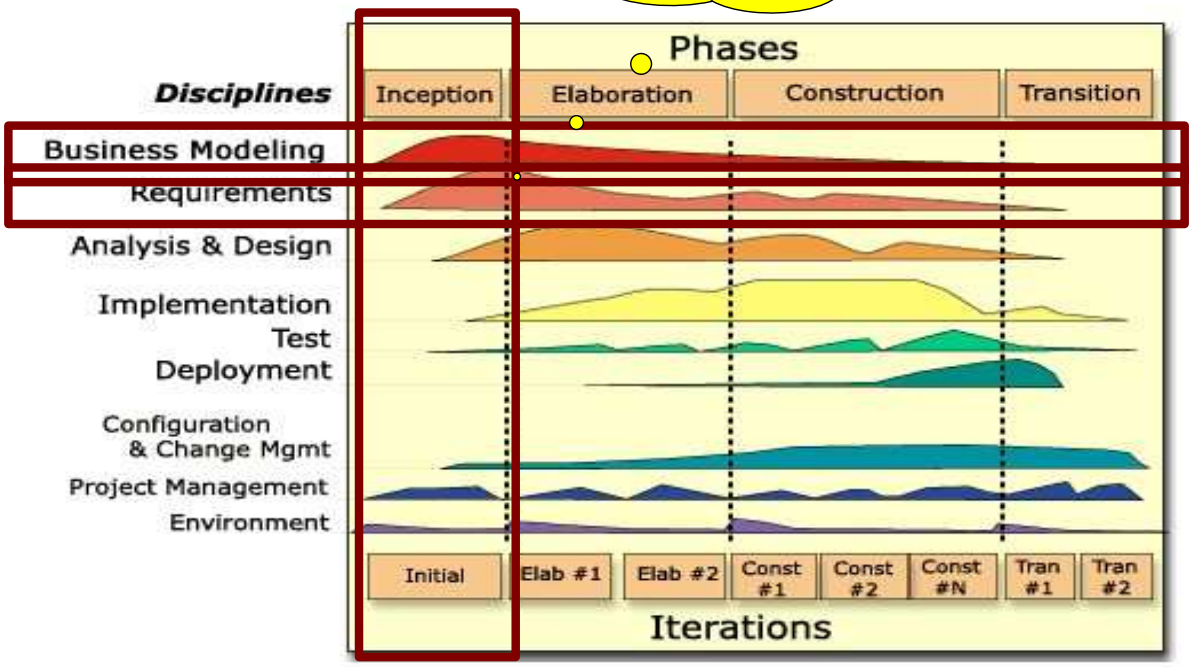
Desenvolvimento de Sistemas Software

Aula Teórica 11

Diagramas de Sequência I

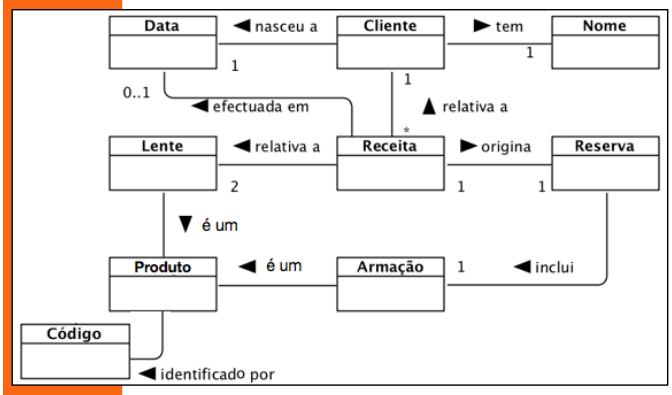
Ponto da situação...

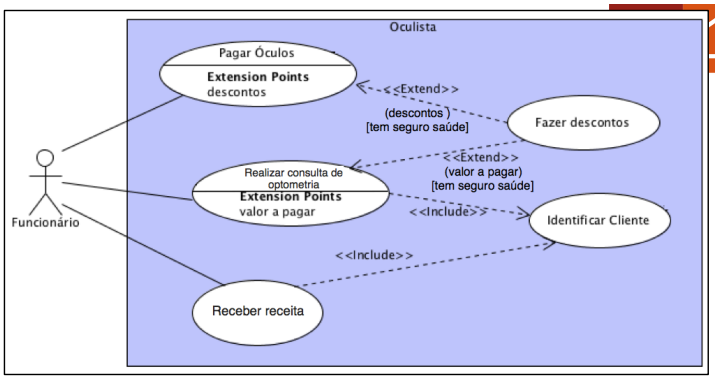
- Modelo de Domínio
- Modelo de Use Case



- guiado por casos de uso (use cases)
- centrado na arquitectura do sistema a desenvolver
- iterativo e incremental

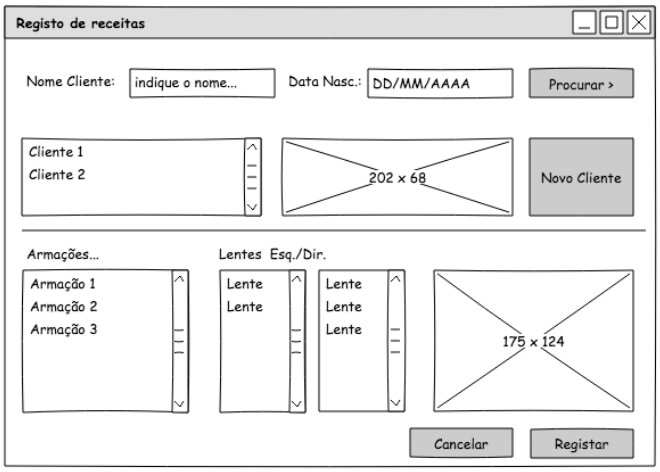
O que temos...

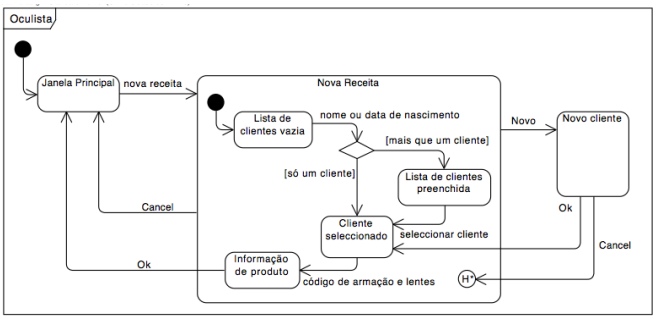




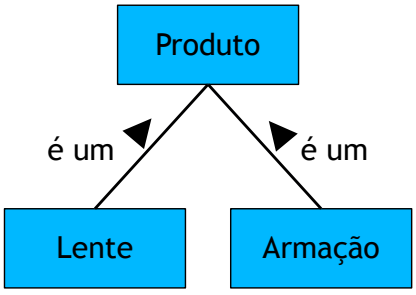
Use Case: Receber receita
Descrição: Funcionário processa a receita de um cliente
Pré-condição: Existe papel para imprimir talões
Pós-condição: Pedido de óculos fica registado
Comportamento normal:
1. <<include>> identificar cliente
2. Funcionário indica código de armação e de lentes
3. Sistema procura produto e apresenta detalhes
4. Funcionário confirma
5. Sistema regista reserva e imprime talão

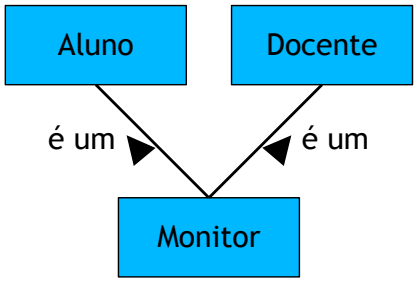
Excepção
4.1. Funcionário não confirma produto
4.2. Sistema cancela reserva





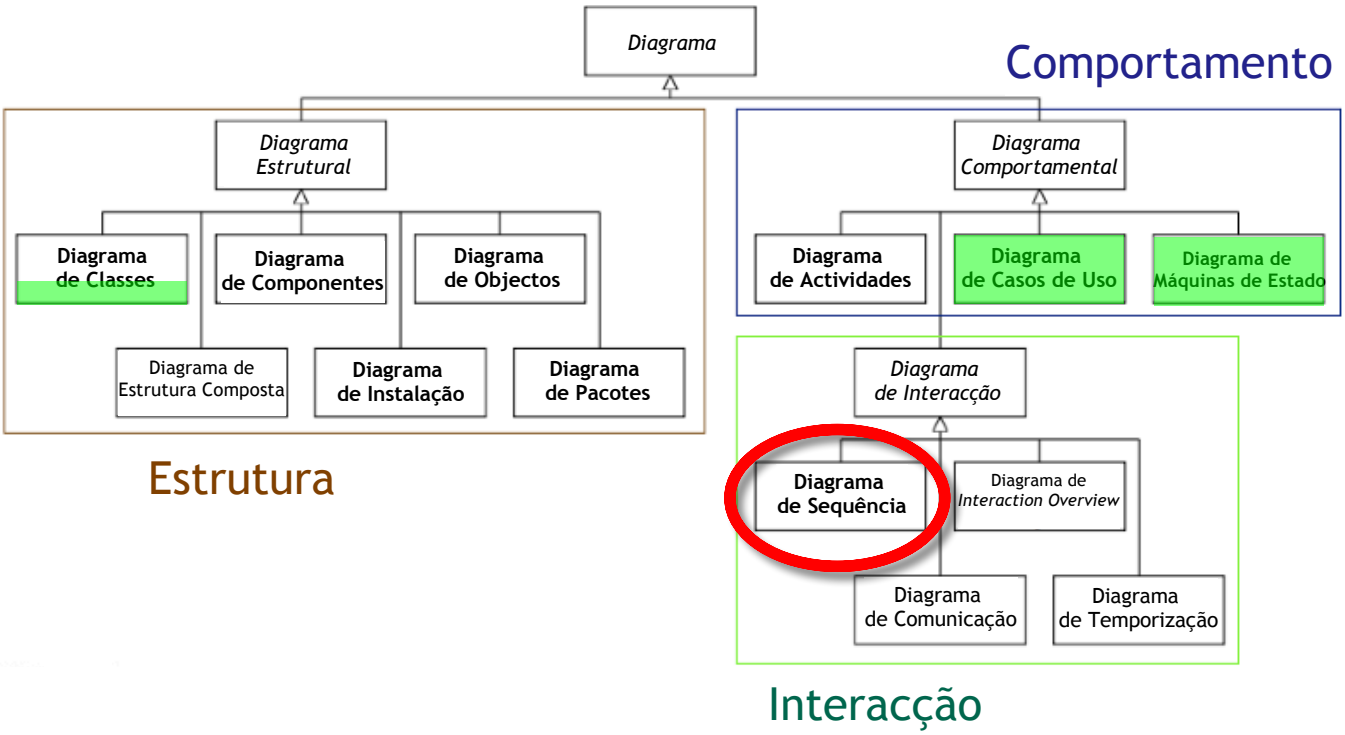
Arquitectura da Camada de Negócio?





- Demasiado cedo para tomar decisões
- É necessário considerar o comportamento

Diagramas da UML 2.x

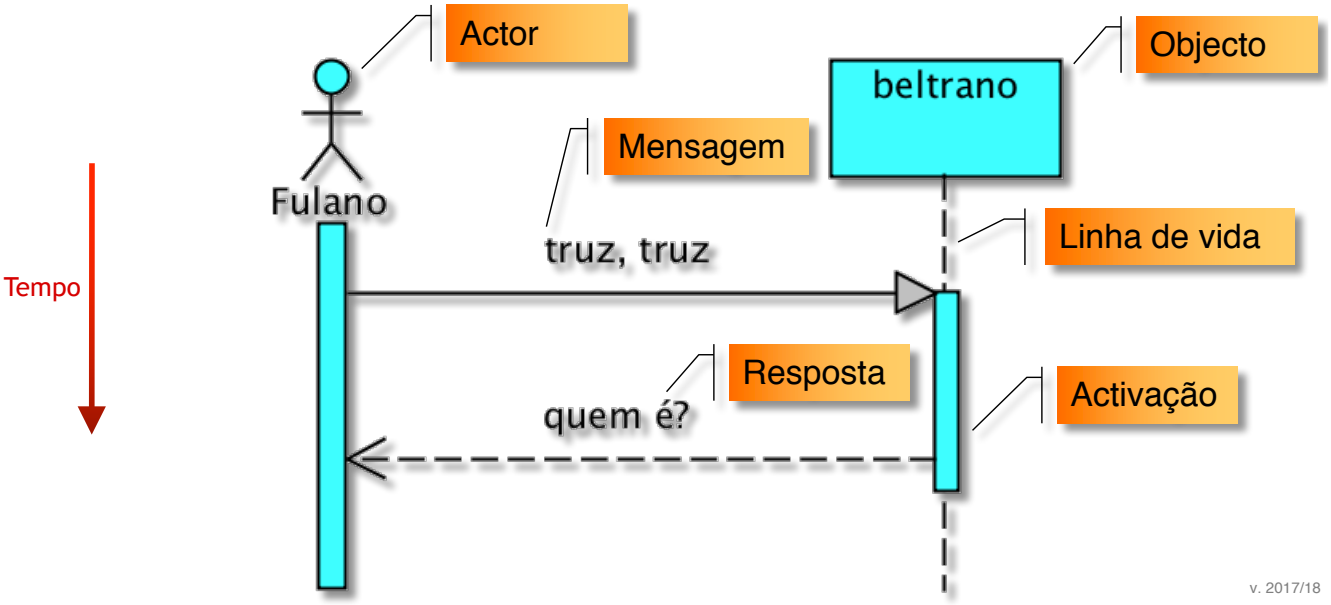


Diagramas de Interacção

- Um tipo de Diagrama Comportamental
- Descrevem como um conjunto de objectos coopera para realizar um dado comportamento
  - modelam as interacções entre os objectos para atingir um objectivo (p.e. realizar um *Use Case*)
- Diagramas de sequência
  - foco no ordenamento temporal das trocas de mensagens
- Diagramas de comunicação
  - foco na arquitectura
- Diagramas de Temporização (*Timing Diagrams*)
  - foco nos aspectos temporais
- Diagramas de *Interaction Overview*
  - visão de alto nível que combina os anteriores

Diagramas de Sequência - notação essencial

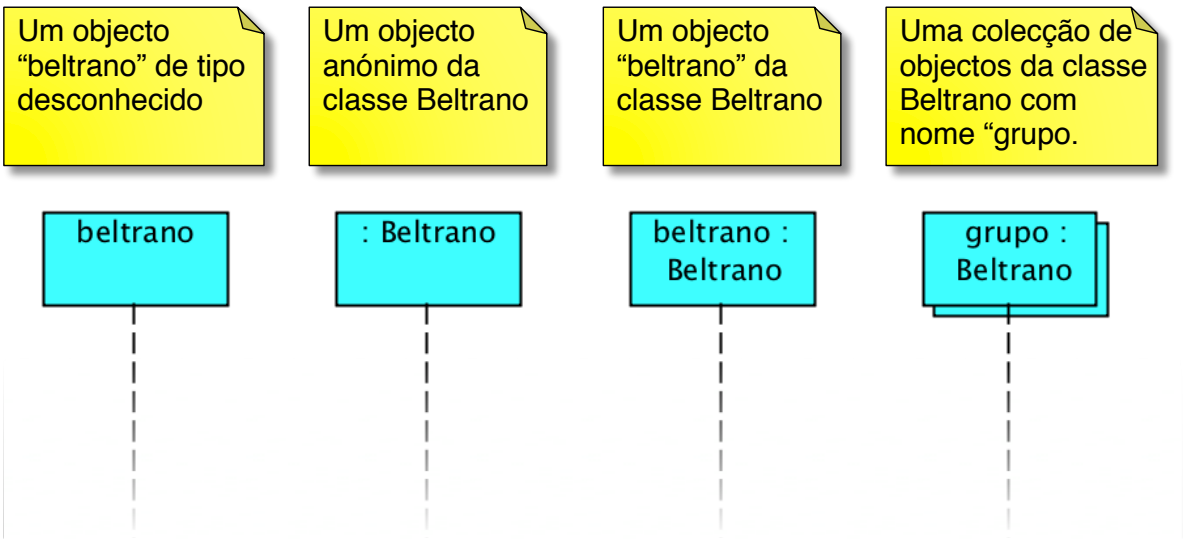
- representam as interacções entre objectos através das mensagens que são trocadas entre eles
- a ênfase é colocada na ordenação temporal das mensagens
- permitem analisar a distribuição de "responsabilidade" pelas diferentes entidades (analisar onde está a ser efectuado o processamento)



Desenvolvimento de Sistemas Software
José Creissac Campos / António Nestor Ribeiro

Diagramas de Sequência - notação essencial

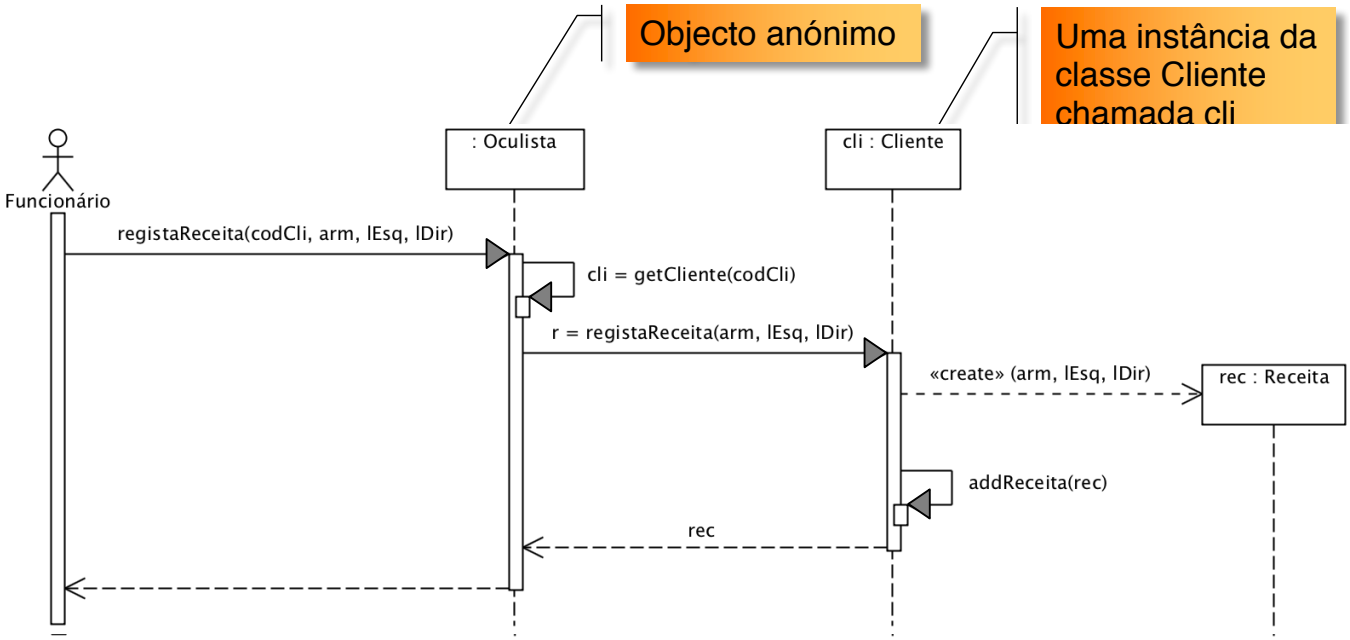
Objectos



nome_objecto "["selector"]" : classe

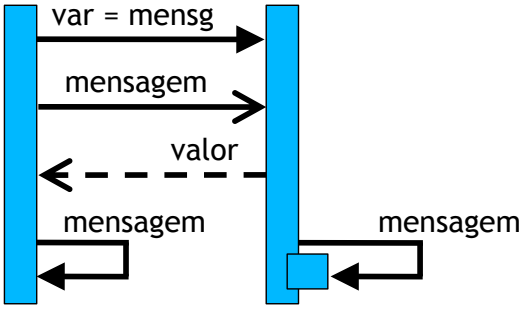
Desenvolvimento de Sistemas Software
José Creissac Campos / António Nestor Ribeiro

Diagramas de Sequência - notação essencial

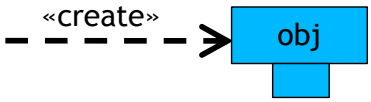


Mensagens

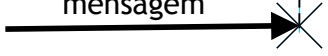
- invocação síncrona
- invocação assíncrona
- return/resultado
- self messages



- criar objectos



- destruir objectos

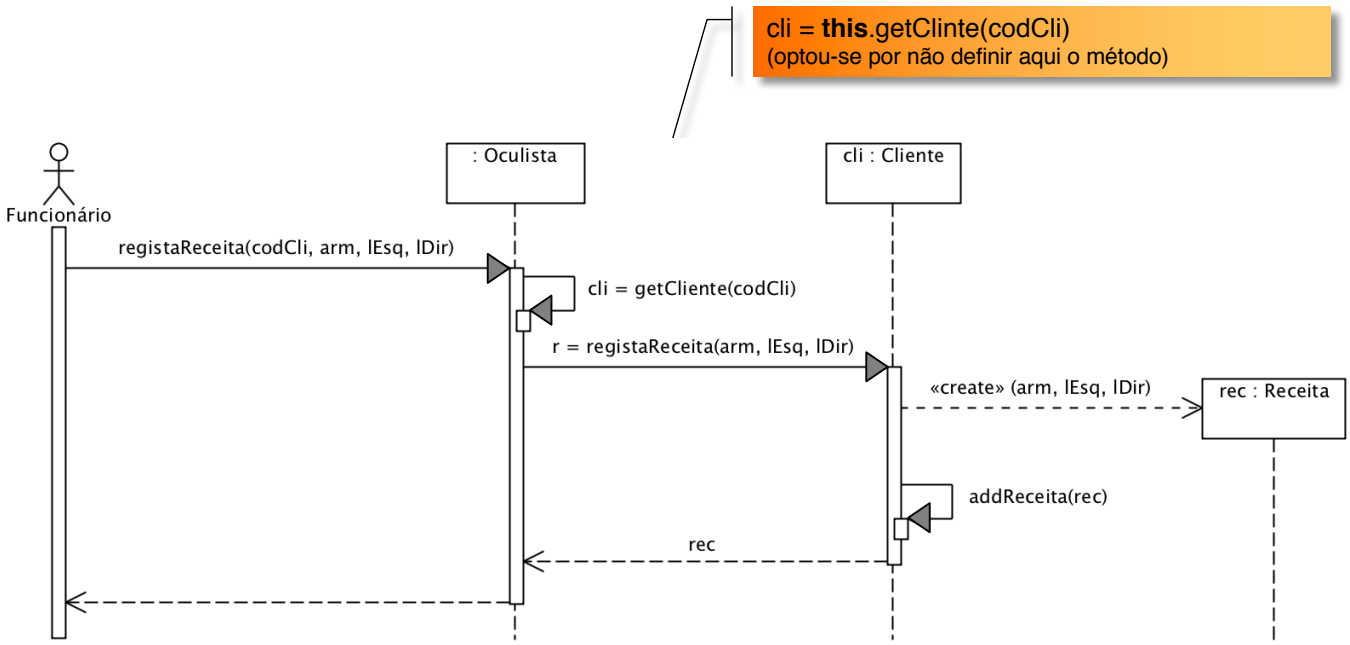


- lost/found messages

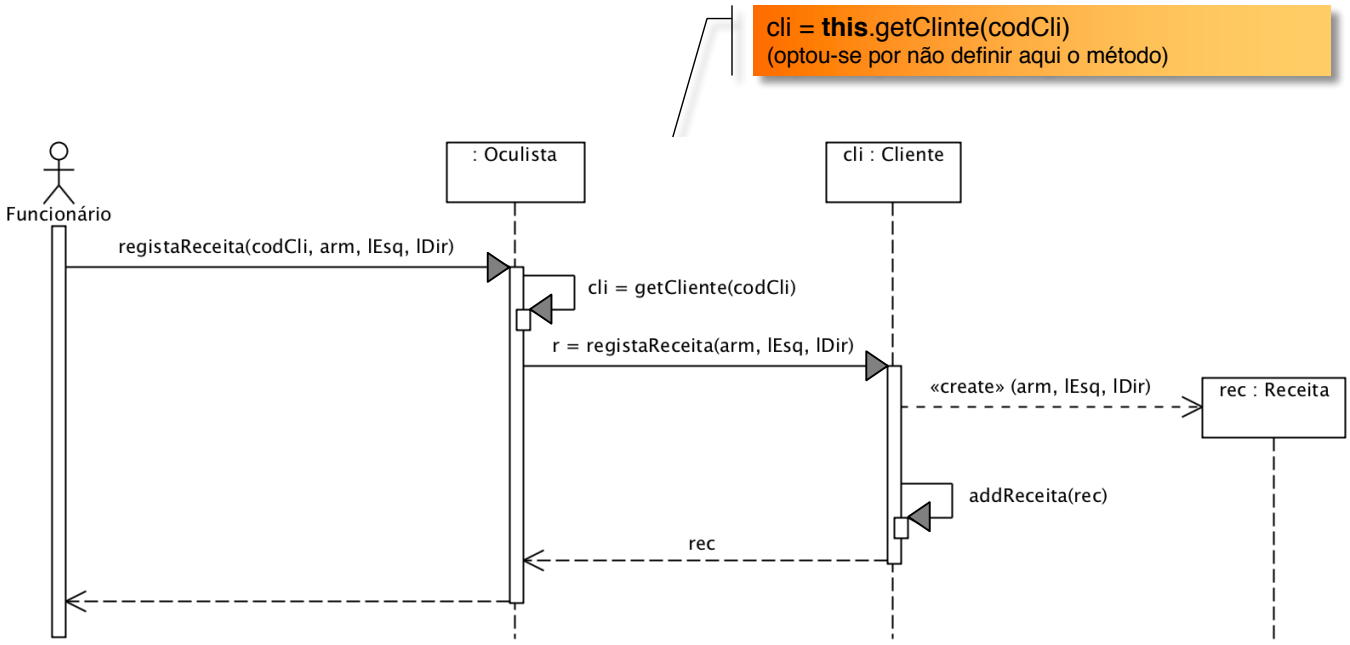
[atributo '='] nome_da_operação_sinal [argumentos] [':' tipo_resultado]

Desenvolvimento de Sistemas Software
José Creissac Campos / António Nestor Ribeiro

Diagramas de Sequência - notação essencial



Diagramas de Sequência - notação essencial

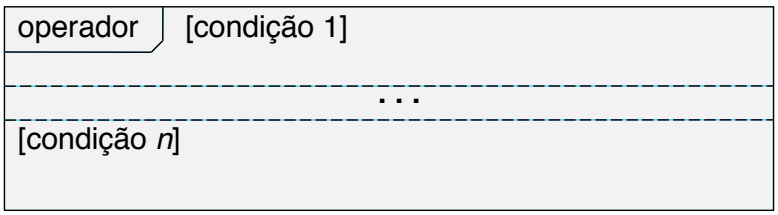


síncronas.

- Dois dos métodos não estão aqui definidos (+ construtor).
- **Atenção!** O objecto que envia a mensagem tem que "conhecer" o objecto a quem a envia.

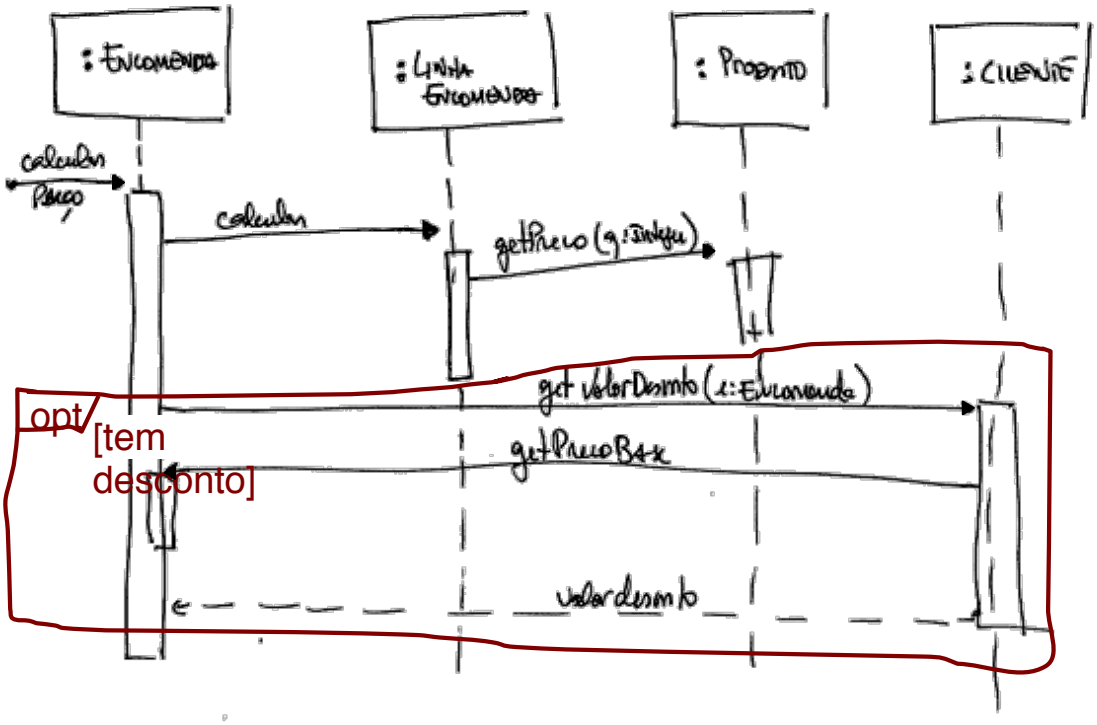
Diagramas de Sequência - fragmentos combinados

- Um fragmento combinado agrupa conjuntos de mensagens
- Permitem expressar fluxos condicionais e estruturar os modelos



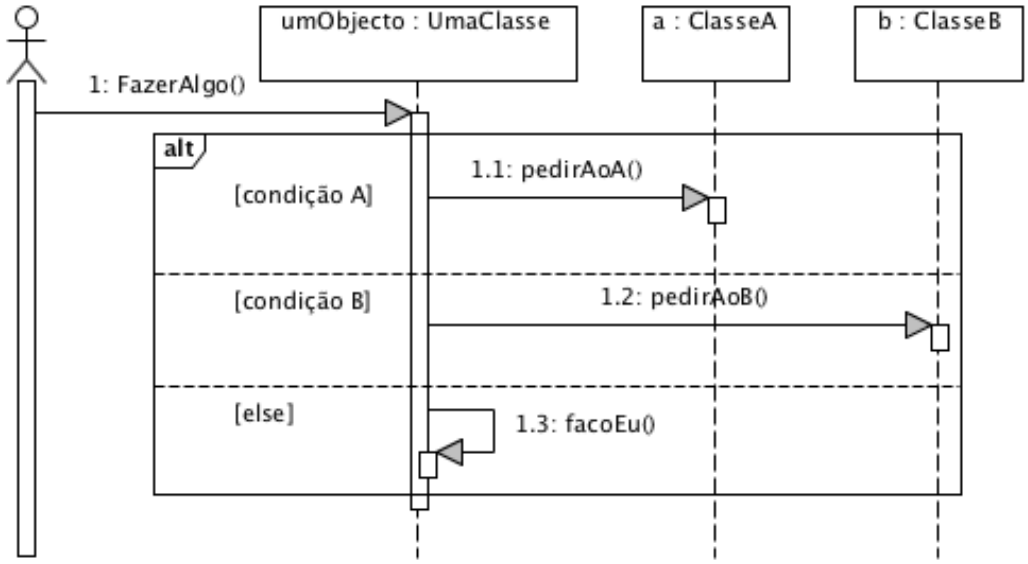
- Operadores mais comuns
  - **alt** – define fragmentos alternativos (mutuamente exclusivos)
  - **loop** / **loop(*n*)** – fragmento é repetido enquanto a guarda for verdadeira / ***n*** vezes
  - **opt** – fragmento opcional (ocorre se a guarda for verdadeira)
  - **par** – fragmentos ocorrem em paralelo
  - **break** – termina o fluxo
  - **ref** – referência a outro diagrama

Operador *opt*



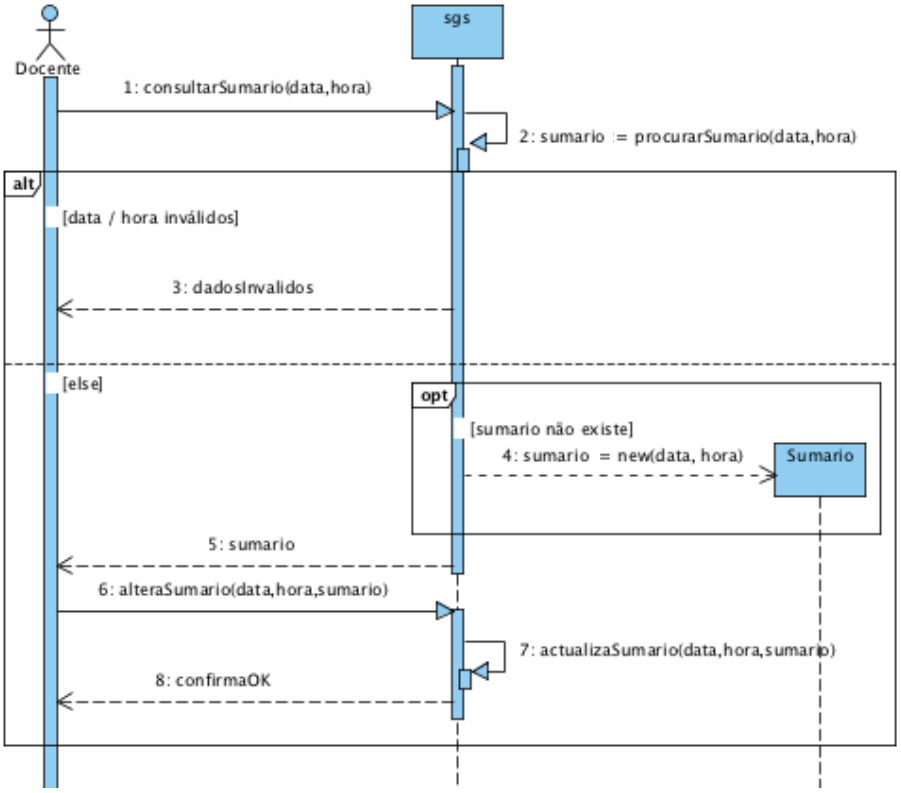
Cálculo do desconto só é efectuado se a guarda ***tem desconto*** se verificar.

Operador *alt*

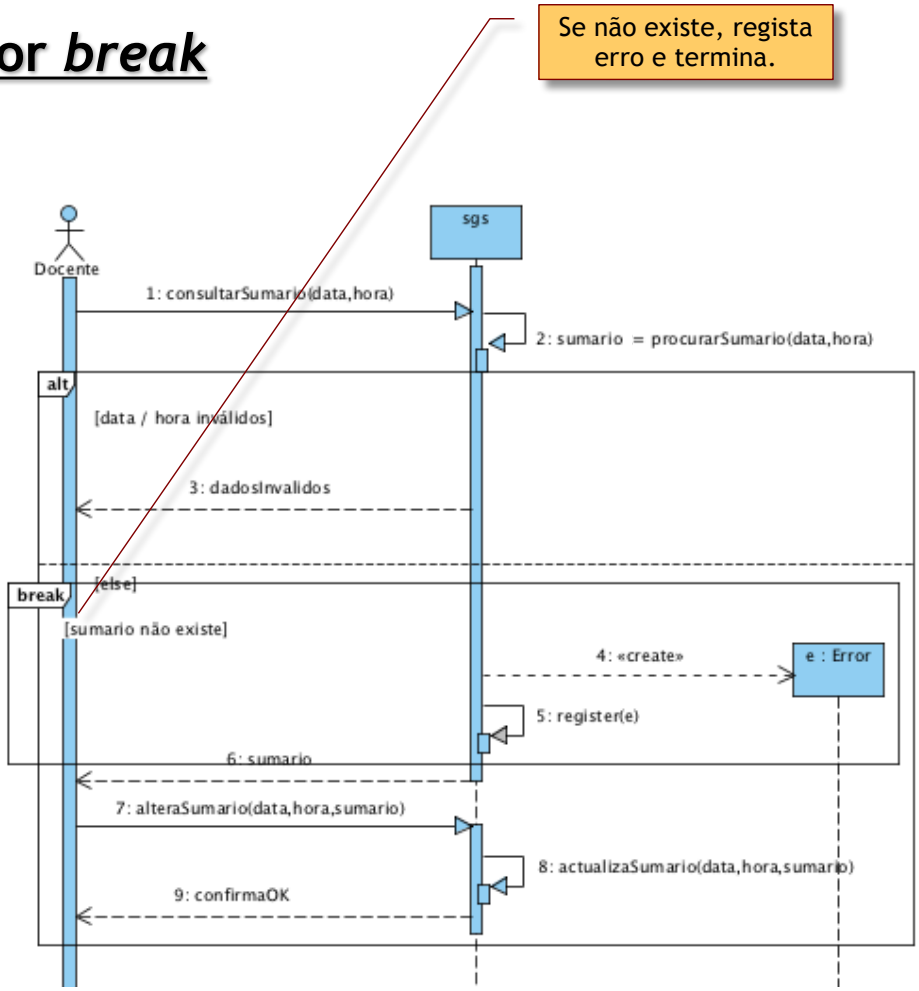


- Os fluxos possíveis são mutuamente exclusivos, pelo que apenas um deles será seguido.
- Se mais que uma condição se verificar, não está definido qual acontece.

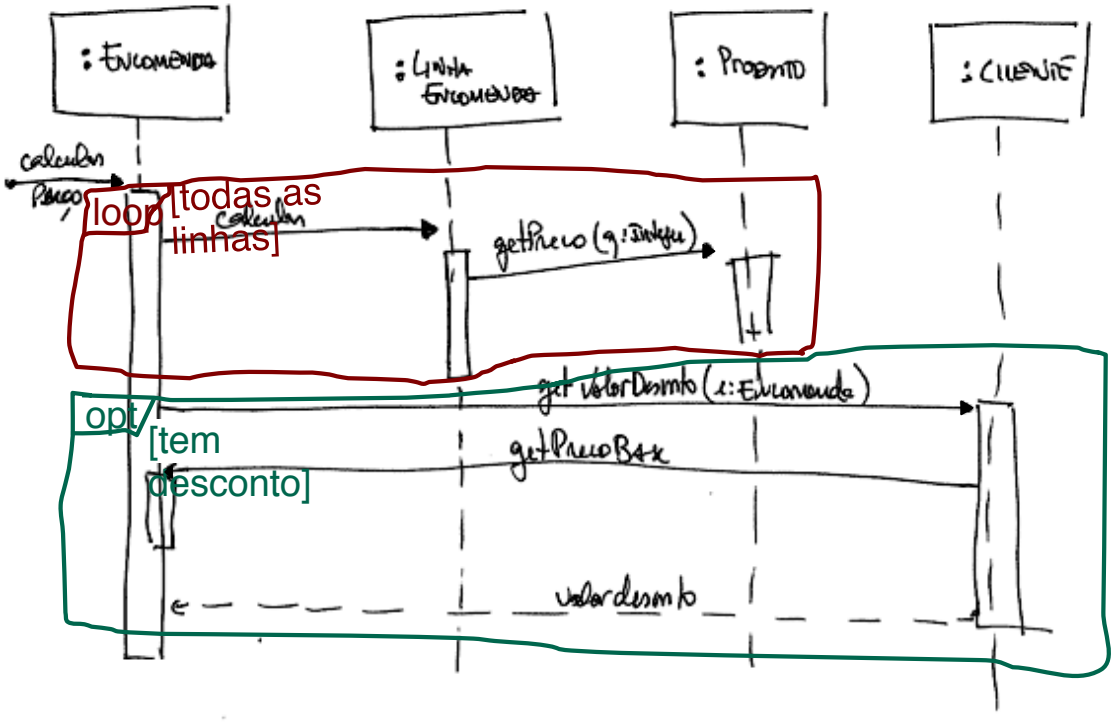
Um exemplo...



Operador *break*

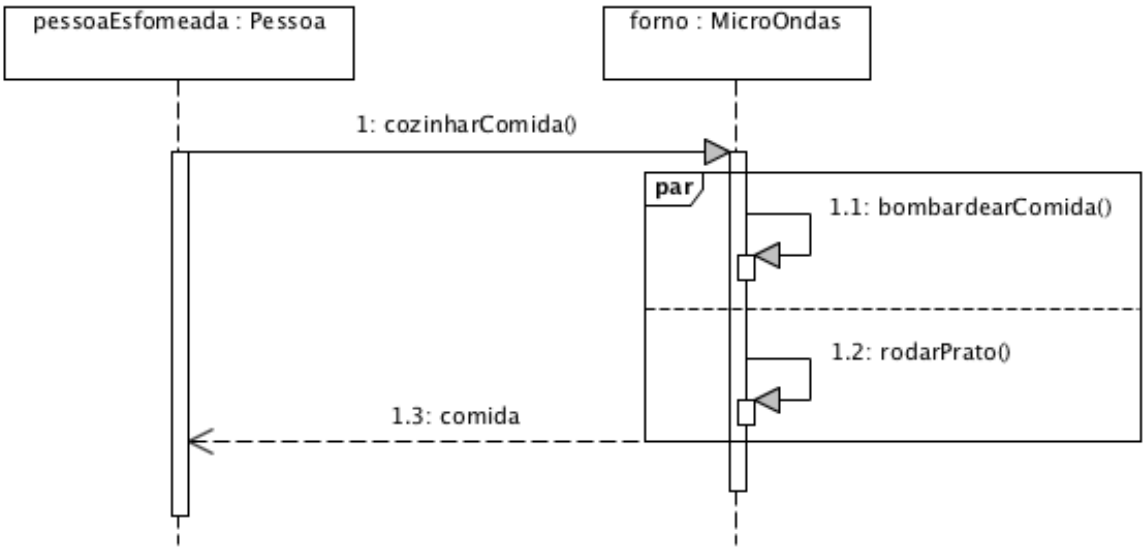


Operador *loop*



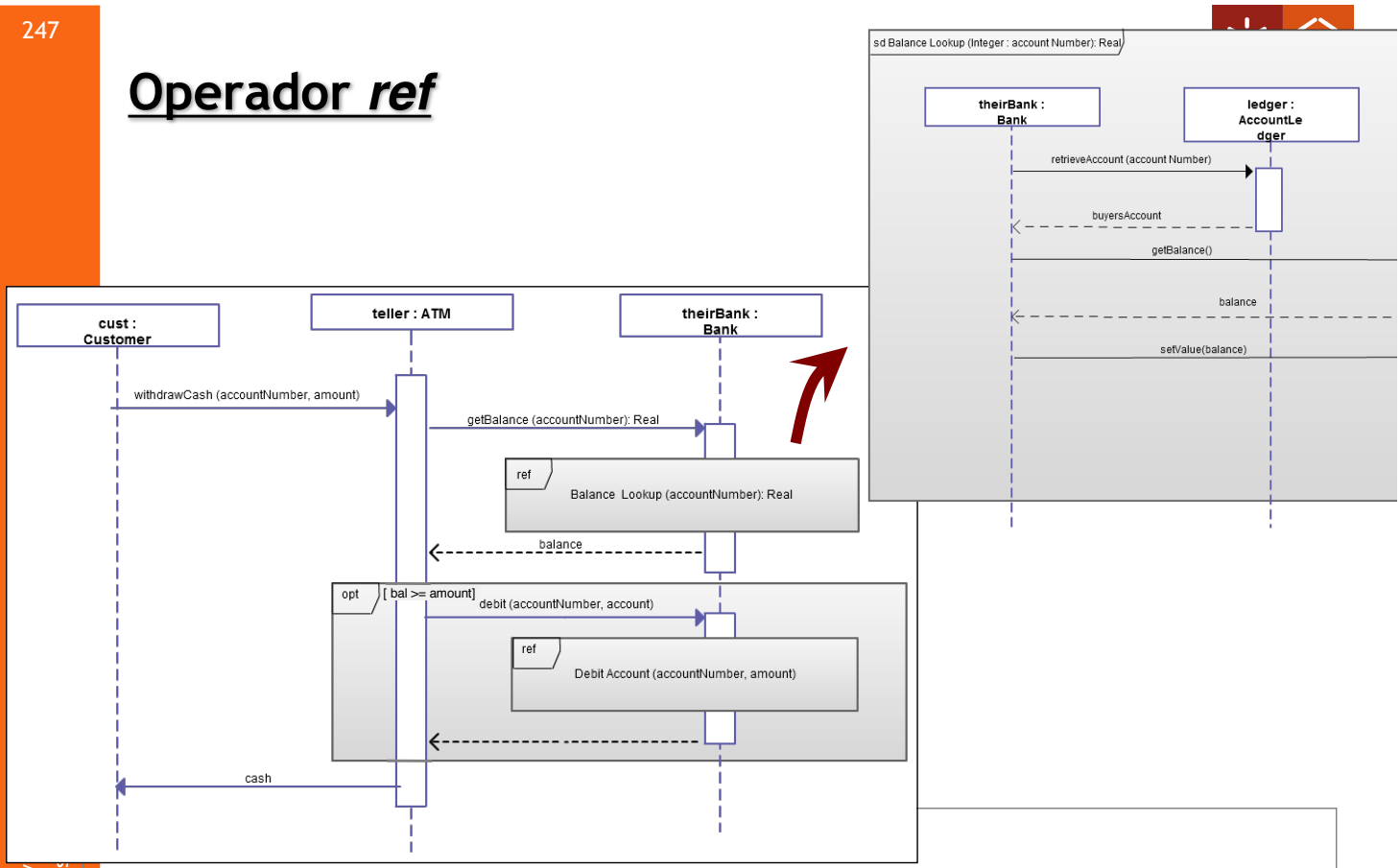
Cálculo do preço é efectuado para todas as linhas da encomenda.

Operador *par*



Uma pessoa esfomeada envia a um micro-ondas uma mensagem para cozinhar uma refeição. O micro-ondas envia a si próprio duas mensagens, uma para "bombardear" e outra para "rodar" a comida, tarefas que são realizadas em paralelo. Quando ambas estiverem concluídas, a esfomeada pessoa recebe como resultado comida

Operador *ref*

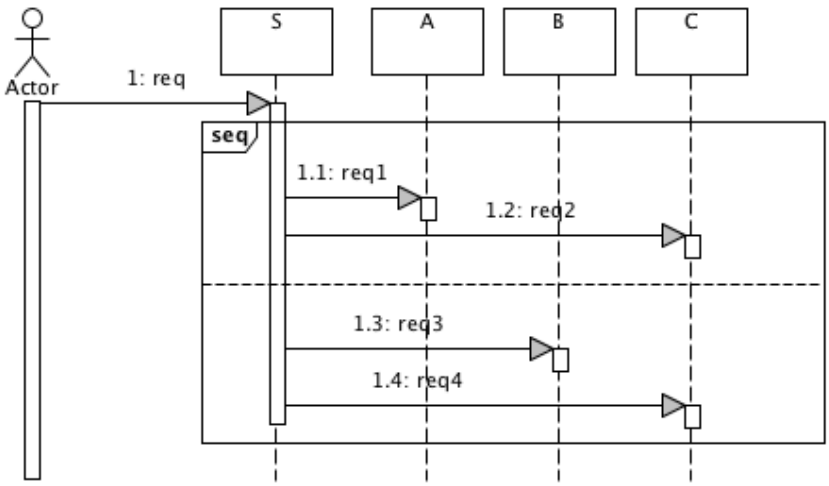


- Um SD pode reutilizar outros SD referenciando-os num fragmento com o operador ***ref*** – permite estruturar os modelos

Outros operadores

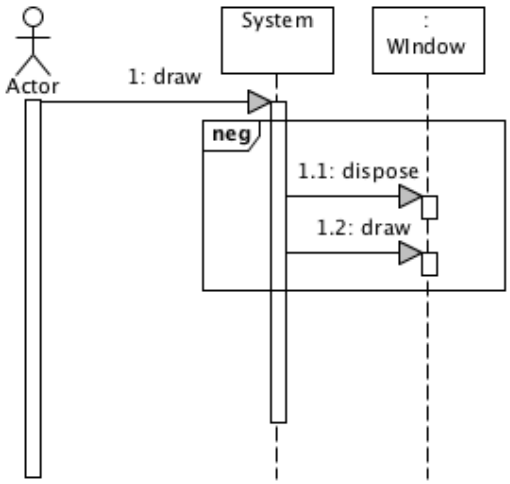
- **critical** – o operando executa de forma atómica
- **seq** (sequenciação fraca) – todos os operandos executam em paralelo, mas eventos enviados a uma mesma linha de vida acontecem na mesma sequência dos operandos
- **strict** – os operandos executam em sequência
- **neg** - negação, o operando mostra uma interacção inválida
- **assert** – mostra o único comportamento válido naquele ponto
- **ignore** – indica mensagens intencionalmente omitidas da interacção (ignore {m1, m2, …})
- **consider** – indica mensagens intencionalmente incluídas na interacção (dual de ignore)

Operador *seq*



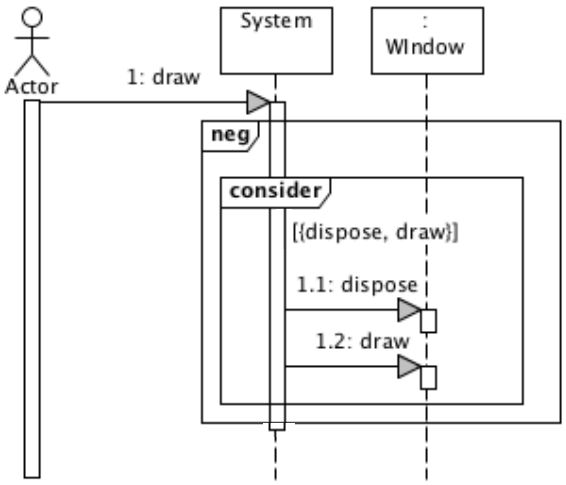
Eventos *req1* e *req3* podem acontecer em paralelo. Evento *req2* acontece antes de evento *req4* (porque ambos vão para C).

Operadro *neg*



Não é válido desenhar numa janela depois de ela ter sido removida.

Operador *consider*



Porque podem existir outros eventos pelo meio...

Diagramas de Sequência

Sumário

- Necessidade de modelação comportamental
- Diagramas de Sequência
  - Enquadramento
  - Notação base
  - Notação para representação de objectos
  - Notação para representação de mensagens
  - Fragmentos e operadores