Rascunhão :)

O que o diagrama de casos de uso me responde?

os requisitos do sistema.

responde o que fazer?

atores e os requisitos (funcion. ou não funcionais.)

ele me dá uma ideia inicial do **escopo** do sistema

Escopo?

public void Save(Pessoa pessoa)

{

//grava uma pessoa no BD

…

…

…

}

É um diagrama comportamental

eu estou no **ciclo de vida** do software

implementação

Análise

**Projeto**

Codificação

Teste

**BDD - testes de comportamentos (caminhos não felizes)**

para uma user stories quantos testes eu preciso ter? existe um número?

Não esquecer na user stories o conceito de invest ver livro aula 3

**Os pilares da Orientação a Objetos**

## Abstração

é utilizado para a definição de entidades do mundo real, que seriam as classes.  
Essas classes são consideradas tudo que é real, contendo suas características e ações.

3 pontos principais a se levar em conta neste pilar.

identidade - unicidade

atributos - propriedades

ações - métodos

## Encapsulamento

Separar o programa em partes para poder criar novas implementações, tanto para controlar o acessar atributos e o método de uma classe.

## Herança

É um mecanismo que permite que características comuns a diversas classes sejam fatoradas em uma classe base, ou superclasse. A partir de uma classe base, outras classes podem ser especificadas. Cada classe derivada ou subclasse apresenta as características (estrutura e métodos) da classe base e acrescenta a elas o que for definido de particularidade para ela.

## Polimorfismo

Polimorfismo ocorre quando uma subclasse redefine um método existente na superclasse, ou seja, quando há métodos sobrescritos (overriding).