

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

FELIPE ARCHANJO DA CUNHA MENDES

RESENHA CAPÍTULO 2 e 9

UML Essencial: Um Breve Guia para Linguagem Padrão, 3ª edição

CAMPO MOURÃO

2021

## Uma breve resenha do capítulo 2

No início do capítulo discutiu-se sobre a explicação do modelo UML, afirmando que seria muito fácil explicar apenas as linguagens de modelagem em si. No entanto, de acordo com o próprio nome do livro, é essencial dar esses primeiros parâmetros antes de embarcar na linguagem de fato.

### Processo iterativo e em cascata

Nesta sessão nos foi explicado as diferenças entre os tipos de processo iterativo e cascata.

O processo iterativo é aquele que subdivide um projeto em subconjuntos de funcionalidade, uma vez que você trabalharia com versões desse projeto ao decorrer de um período de tempo. No primeiro período você faria o ciclo de desenvolvimento completo do software e assim por diante, até chegar numa melhor versão do mesmo.

Já o processo em cascata é aquele em que subdivide o projeto com base nas atividades. Ou seja, em um determinado período você faria apenas a análise de requisitos, no próximo período faria a pesquisa de projeto e assim por diante, até terminar o software.

No entanto, seu ciclo de desenvolvimento não precisa utilizar apenas um tipo de processo, mas, de acordo com McConnell, há a possibilidade de fazer um processo híbrido.

### Planejamento preditivo e adaptativo

Nesta sessão nos foi apresentado dois tipos de planejamento de um software, sendo eles o planejamento preditivo e o planejamento adaptativo.

O planejamento preditivo é aquele que temos os requisitos de funcionalidade do software fixos para guiar o processo de desenvolvimento. Nele são definidos planos e previsões para o projeto final, portanto é um planejamento um objetivo sólido de desenvolvimento.

Por outro lado temos o planejamento adaptativo, que é aquele que se adapta às novas exigências e adaptações do projeto. Nele são definidos sim requisitos de funcionalidade, porém não com uma previsibilidade estabelecida.

### Processos ágeis

Na sessão seguinte nos foi apresentado o conceito de processos ágeis, sendo eles processos adaptativos por natureza e de característica formal. Esse processo contém um tempo de iteração bem curto em relação aos demais processos, não elevando o peso categórico dos documentos, não utilizando portanto o UML.

## Demais sessões

Nas últimas sessões do capítulo foi discutido as formas que podemos adequar um processo qualquer a um projeto de estamos desenvolvendo ou desejamos desenvolver, principalmente através de padrões UML pré-estabelecidos. Consequentemente, nos foi mostrado as formas de encaixarmos tal linguagem UML em um processo.

Algumas questões como análise de requisitos, projeto e documentação foram citadas como forma de aumentar o arcabouço teórico da questão apresentada.

## Uma breve resenha do capítulo 9

O capítulo 9 em questão é bem direto e tem como assunto o tópico apresentado pelo nosso professor em sala de aula, que trata da representação de funcionalidade da aplicação através de diagramas.

É apresentado primeiramente o conteúdo dos casos de uso, como se fossem cenários onde o usuário poderia navegar no aplicativo, deixando evidente, por exemplo, os passos que ele fez ao percorrer o app.

Posteriormente nos foi mostrado os diagramas, onde podemos deixar evidente, de forma gráfica, a funcionalidade da aplicação para entender melhor seu funcionamento.