Atividade prática de Análise e Qualidade de Software

**Atividade 8**

1. Explique basicamente a linguagem UML?

UML basicamente serve para ilustrar e escrever o projeto em diagramas para facilitar o entendimento das funções do software

1. Cite três diagramas UML.

Diagrama de Atividades, Diagrama de Classes e Diagrama de Sequência

1. Para que serve o diagrama de casos de uso?

Serve para representar como os casos de usos iram funcionar e interagir entre si no sistema durante o uso do sistema.

1. O que é um ator em casos de uso?

O ator e aquele que fara a execução do caso do uso. Atores podem ser tanto humano quanto sistêmico

1. Oque é o caso de uso?

O caso de uso serve para descrever como uma funcionalidade será usada no sistema

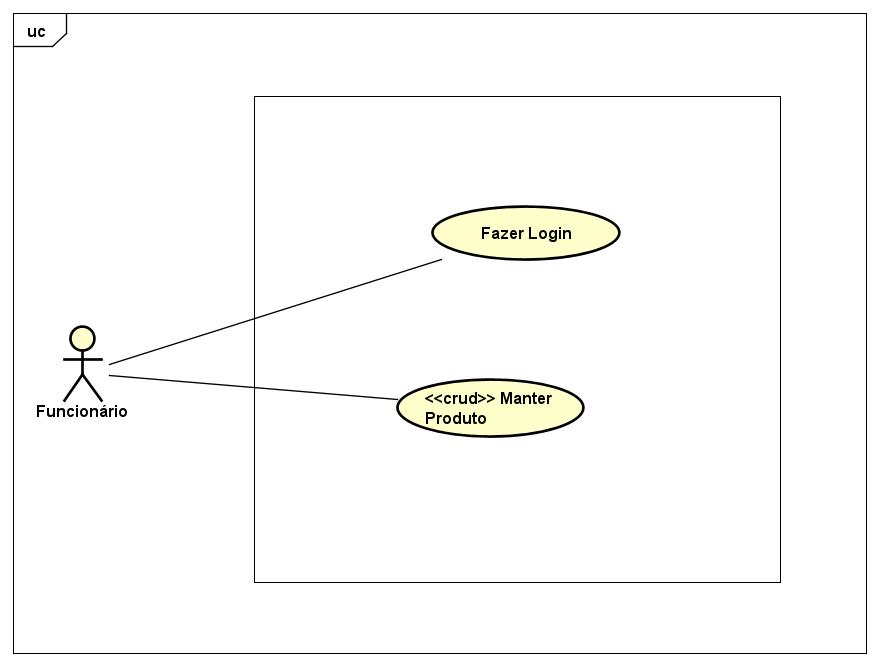
1. Explique a diferença entre <<includ>> e <<extend>> em casos de uso.

O includ determina que quando a função A for realizada a função B também será executado, já há extend diz que a função B pode ou não acontecer, não é uma obrigação.

1. O que é generalização em casos de uso?

A generalização e utilizada quando se encontra um ou mais casos de uso que tem a mesma funcionalidade, facilitando o entendimento.

1. Crie um pequeno diagrama de caso de uso que mostre que o funcionário possa fazer login, cadastrar produto, consultar produto, alterar produto e excluir produto.



1. O que são paradigmas de programação?

O paradigma da programação e uma identidade da linguagem, que corresponde um conjunto de características que juntas definem como ela opera e resolve problemas.

1. Cite três paradigmas.

Paradigma lógico, Paradigma declarativo, Paradigma Imperativo.

1. Explique o paradigma Orientado a Objetos.

Ele aproxima o manuseio das estruturas de um programa ao manuseio das coisas do mundo real, como algo genérico que pode representar qualquer coisa tangível, esse paradigma baseia-se em dois conceitos chave o de classes e objetos

1. Explique o paradigma imperativo.

Este paradigma se baseia no modo de funcionamento do computador, ele e influenciado pela arquitetura do computador, ele reflete na execução sequencial em comandos e no armazenamento de dados alterável.

1. Explique o paradigma Orientado a eventos.

Linguagem que utilizam interface gráfica, nele o caminho de execução do software e baseado na ocorrência de eventos externos, normalmente disparados pelo usuário.

1. O que é Linguagem de programação?

Uma linguagem de programação e um conjunto de símbolos e códigos usados para orientar a programação de estruturas no desenvolvimento da web.

1. Cite uma linguagem de programação multi paradigmas.

Temos a linguagem Scala, Oz, C++, Ruby e Python