# Diagramas UML de Arquitetura -Componente

Marcelo Werneck Barbosa

Parte encapsulada, reusável do software. São como blocos que combinados formam seu software. Podem ser do tamanho de uma classe até um subsistema.

Candidatos a componentes devem realizar uma função chave e serem usados frequentemente.



Exemplos de uso:

Para registrar logs; para fazer *parsing* de documentos XML; para edição de texto.

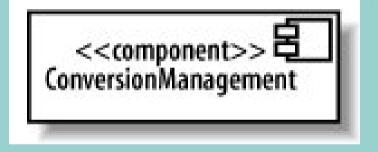
Um componente pode fazer tudo que uma classe faz.

Não podem ter muita dependência.

Mudanças em um componente não devem afetar o restante do sistema.

São acessados por meio de interfaces. Precisam ser pouco acoplados para que possam ser alterados sem demandar mudanças no sistema.

# Representação de um Componente



Hamilton e Miles, 2006

Ao se projetar um software, é comum planejar os pedaços em alto nível do sistema e estabelecer a arquitetura para gerenciar as dependências entre as partes.

Componentes são usados para organizar o sistema em pedaços gerenciáveis, reusáveis.

Parte da Visão de Desenvolvimento.

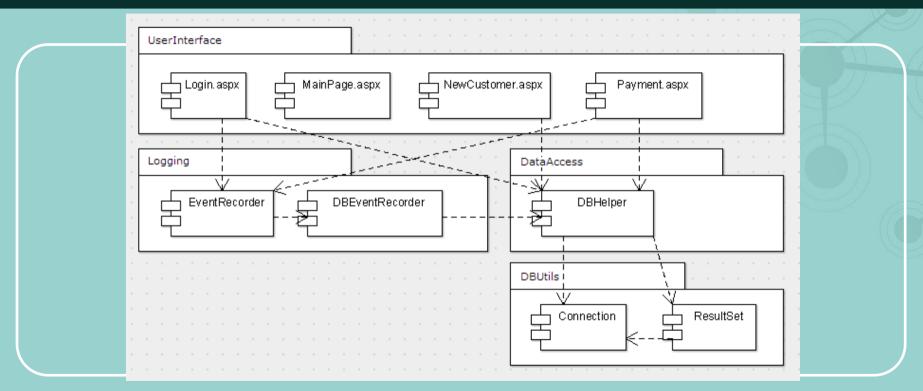
Descreve como as partes do sistema são organizadas em módulos e componentes.

Bom para gerenciar camadas da arquitetura.

Objetivo: apresentar a disposição dos componentes "físicos" de um sistema

Componente: unidade de software com funcionalidades auto-contidas (um .class, um .exe, uma DLL etc.)

# Exemplo Diagrama de Componentes



www.devmedia.com.br

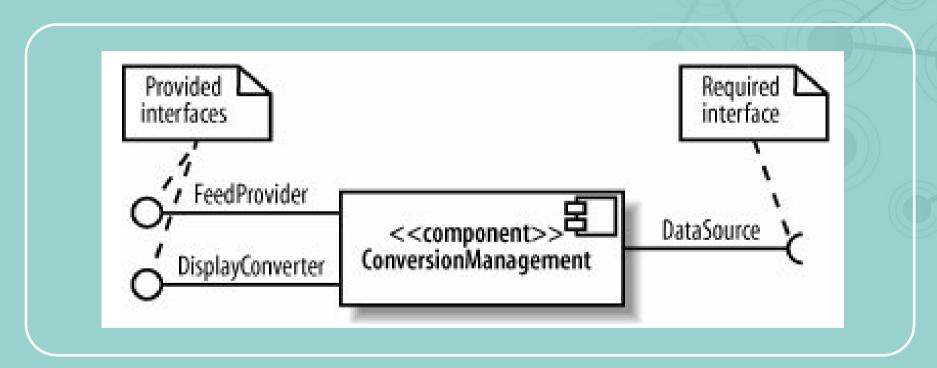
Componentes interagem entre si por meio de interfaces.

Interface fornecida: interface que o componente fornece para outros;

Interface demandada: interface que o componente precisa para funcionar;

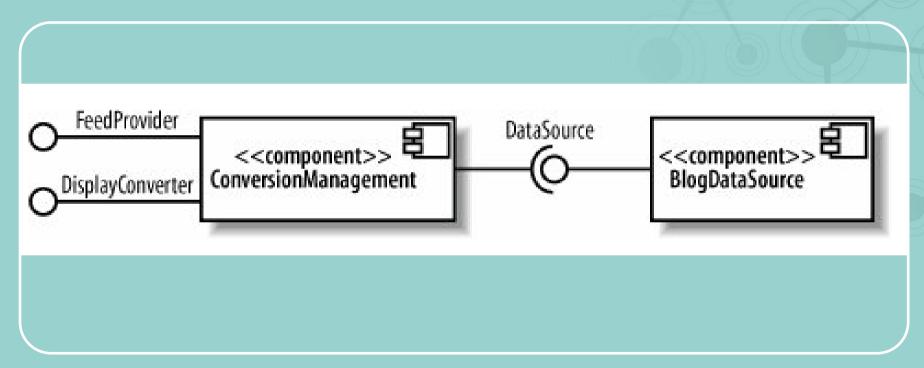
Representação das interfaces fornecidas e demandas possui simbologia própria na UML.

# Exemplo Interfaces



Hamilton e Miles, 2006

# Exemplo Interfaces



Hamilton e Miles, 2006

# Referências Bibliográficas

HAMILTON, Kim; MILES, Russel. Learning UML 2.0. O'Reilly, 2006.