



Diagrama de Casos de Uso

Eduardo Figueiredo

<http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo>

[Diagrama de Casos de Uso]

- Adota uma linguagem simples
 - Acessível ao cliente
- Objetivo é a compreensão do comportamento externo do sistema por qualquer *stakeholder*
- Apresenta o sistema através de perspectivas dos usuários



Diagrama de Casos de Uso



- Diagrama mais abstrato da UML
 - Portanto, o mais flexível e informal
- Geralmente é usado no início da modelagem do sistema
 - Especificação de requisitos
- Uma técnica de elicitação de requisitos



Diagrama de Casos de Uso



- Apresenta uma visão externa geral das funções e serviços do sistema
 - Define **o que** o sistema faz
 - Não se preocupa em **como** o sistema faz
- Um caso de uso indica uma funcionalidade que o sistema deve oferecer
 - Abrir Conta, Sacar, Verificar Saldo, etc.

[Componentes do Diagrama]

- Atores
 - Quem executa a funcionalidade
- Casos de Uso
 - Qual é a funcionalidade

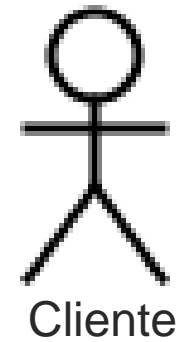
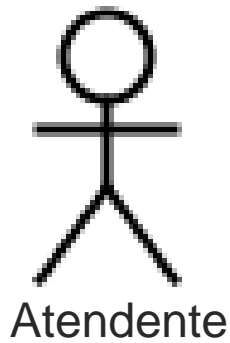
[Atores]

- Representam os papéis desempenhados pelos diversos usuários
 - Cliente, Caixa do Banco, Gerente, etc.
- Atores podem ser
 - Pessoas que interagem com o sistema
 - Um hardware que dispara uma interação
 - Outro software que comunica com o sistema

[Definição de Ator]

- O ator é algo (usuário, software ou hardware) que não faz parte do sistema mas que interage com ele em algum momento
- Representação
 - Homem Palito + Papel Desempenhado

[Exemplos de Atores]



Casos de Uso

- Casos de Uso descrevem interações entre o sistema e os atores
- Definem os serviços, tarefas ou funções do sistema
- Os nomes indicam ação (verbos)
 - Cadastrar venda : loja
 - Sacar : banco
 - Consultar um filme : locadora

[Representação de Casos de Uso]

- Representados por elipses
 - Um texto dentro descreve a funcionalidade do caso de uso
- Geralmente a descrição dentro da elipse é curta e direta
 - Verbo [+ Objeto]

[Exemplos de Casos de Uso]

Locar Filmes

Consultar Gêneros

Cadastrar Clientes

[Bibliografia]

- G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson.
UML, Guia do Usuário. 2ª Ed., Editora Campus, 2005.
 - Capítulos 17 e 18

- M. Fowler. **UML Essencial**, 2a Edição. Bookmann, 2000.
 - Capítulo 3