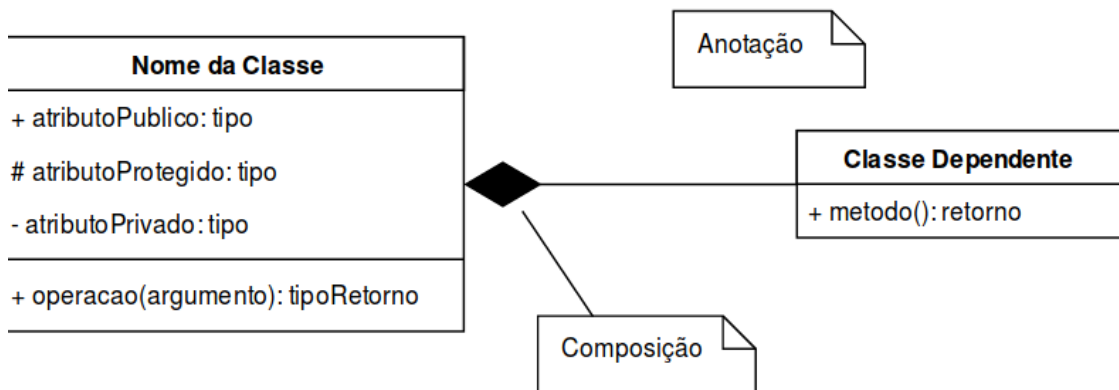
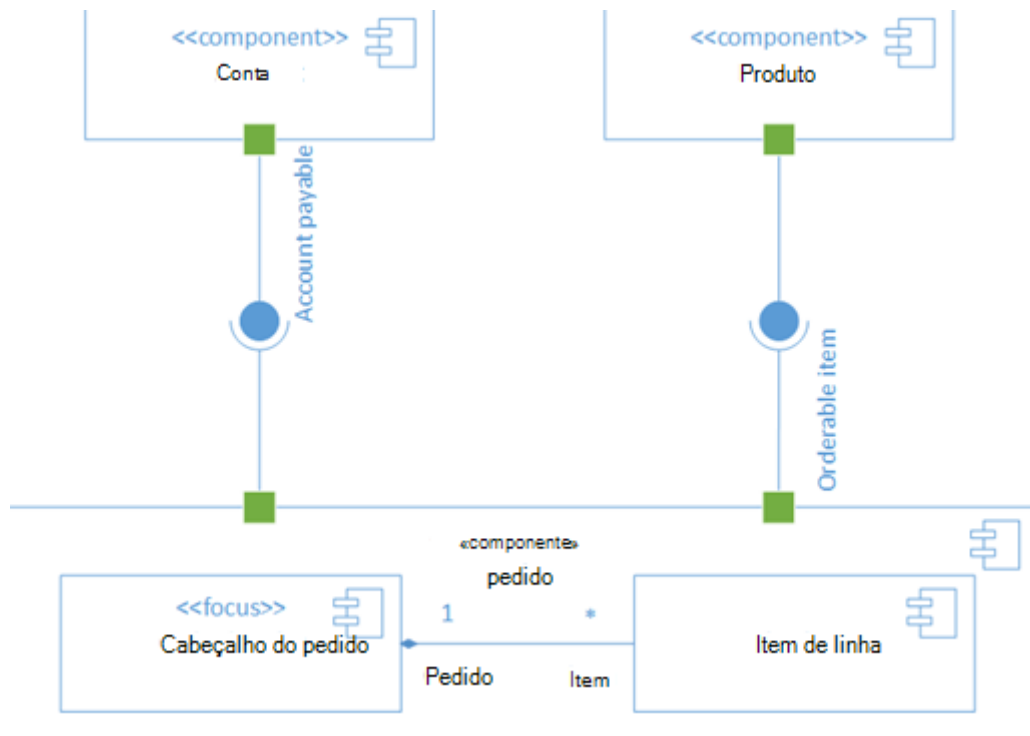


Diagramas de Estrutura

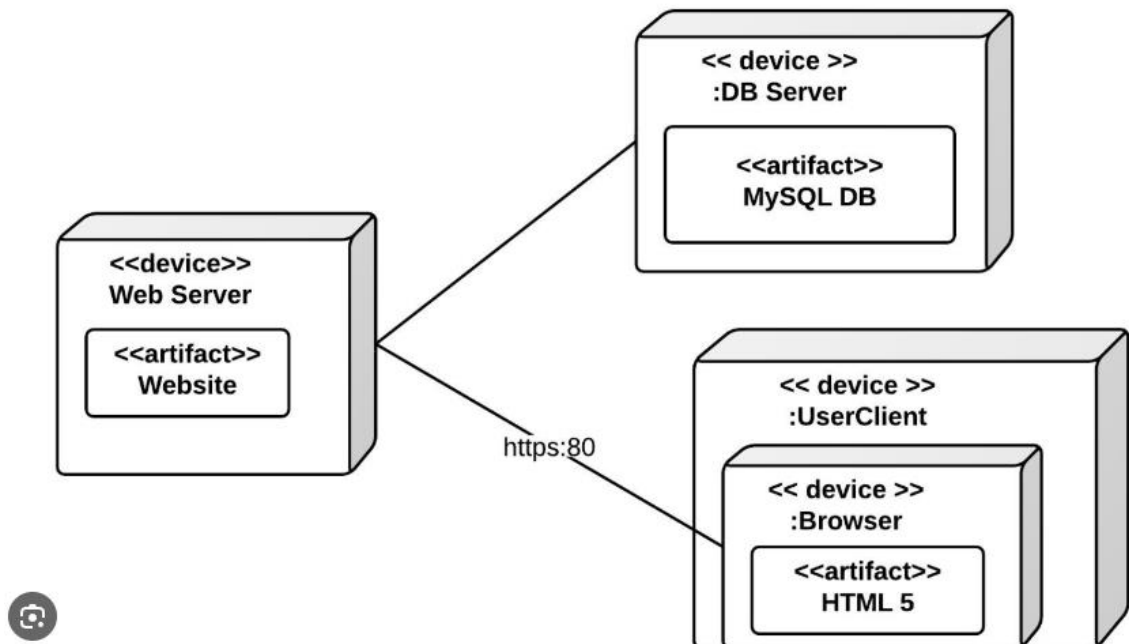
- Diagrama de Classes: Este diagrama é como o esqueleto de um sistema, mostrando suas partes principais: as classes, que são como moldes para os objetos; os atributos, que são características ou propriedades das classes; e os métodos, que são as ações que as classes podem executar. Além disso, mostra como as classes se relacionam umas com as outras, como herança, associações, e dependências.



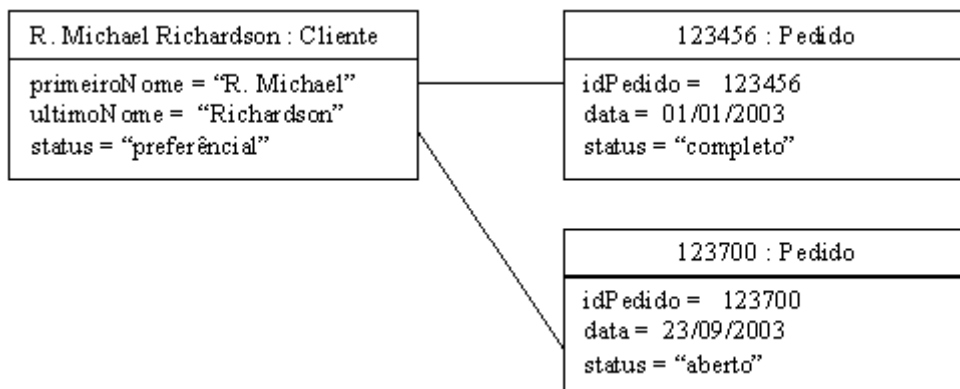
- Diagrama de Componentes: Pensa-se nisso como um mapa que mostra como diferentes partes de um software estão conectadas. Ele detalha os componentes de software, como bibliotecas ou módulos, e como eles se encaixam para formar um sistema. É útil para entender a arquitetura de um aplicativo.



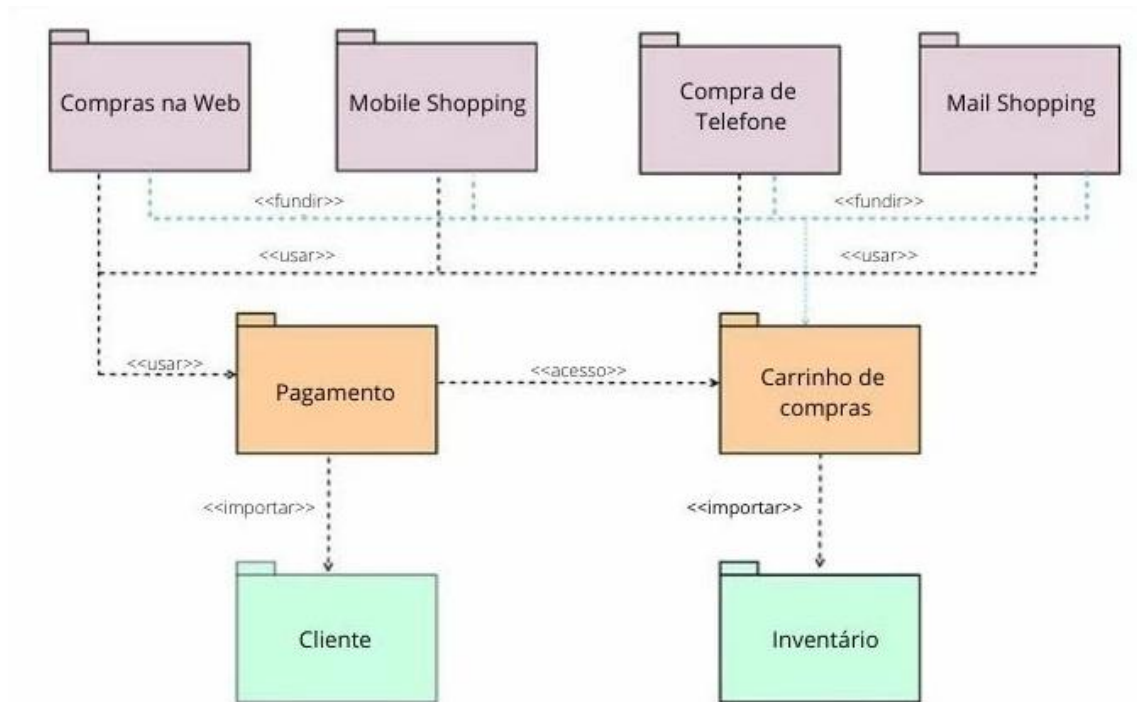
- Diagrama de Implantação: Imagine uma planta baixa, mas para software. Este diagrama mostra onde diferentes peças de um sistema residem no hardware. Ele ajuda a planejar como o software será distribuído fisicamente através de servidores, computadores e dispositivos.



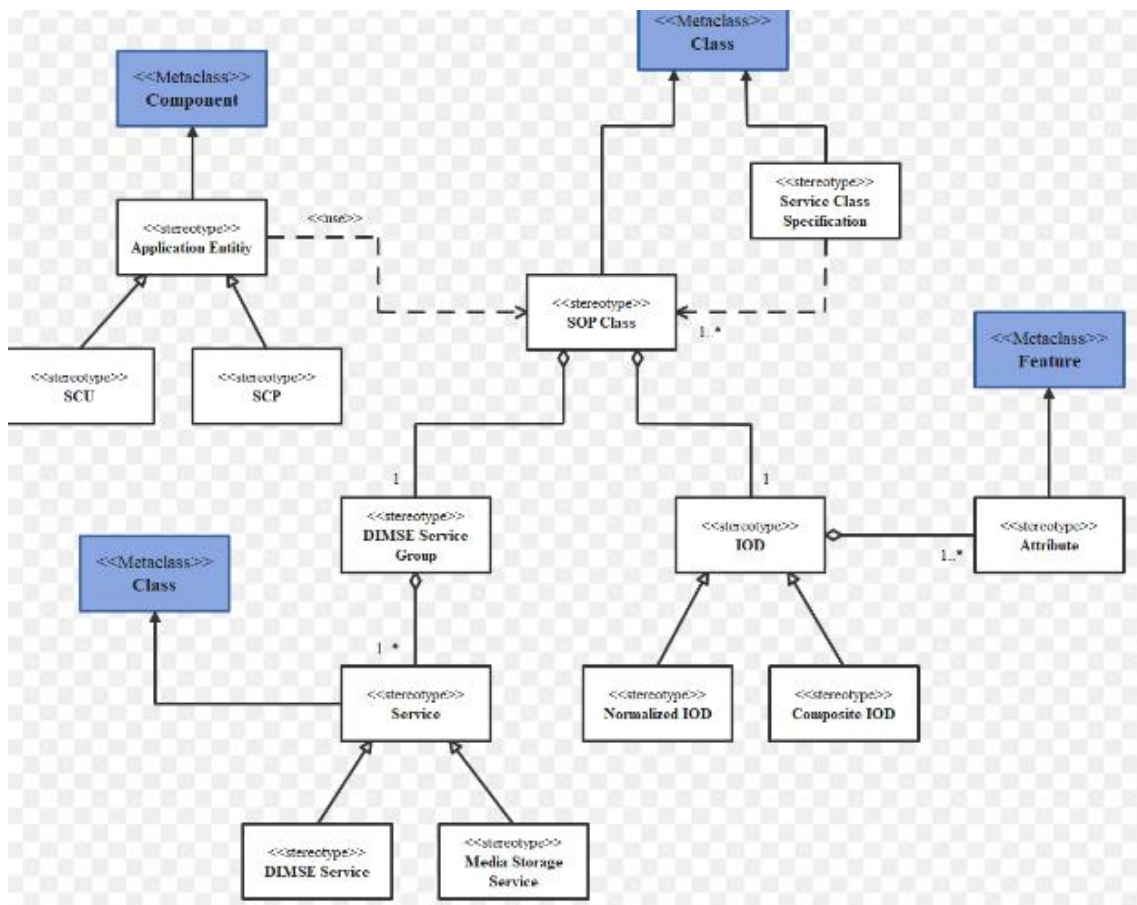
- Diagrama de Objetos: Este é um instantâneo que captura um momento específico no tempo do sistema, mostrando exemplos de objetos e como eles estão conectados. É útil para visualizar instâncias reais de classes e seus relacionamentos.



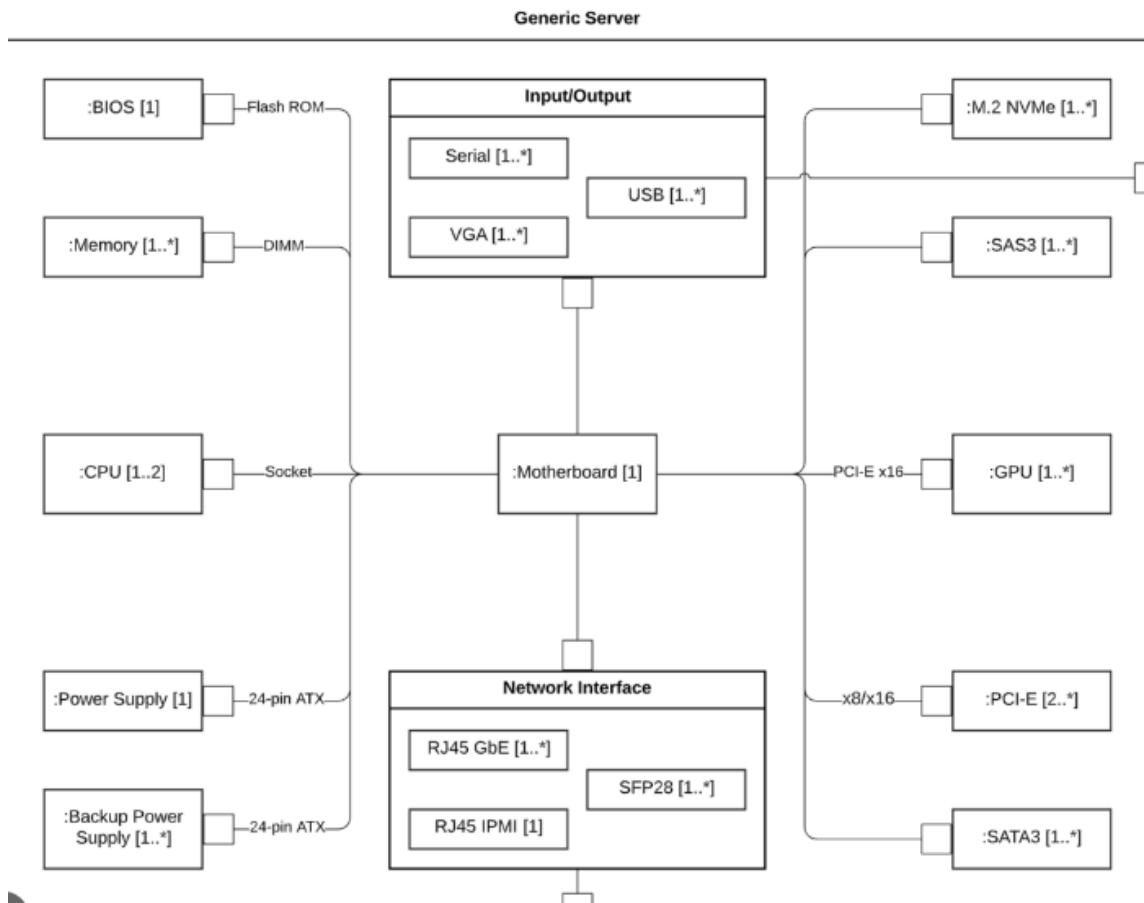
- Diagrama do Pacote: Imagine organizar arquivos em pastas no seu computador. Este diagrama faz algo semelhante, mas para elementos de modelagem, agrupando-os em pacotes. É ótimo para organizar e gerenciar complexidades em sistemas grandes.



- Diagrama de Perfil: Este diagrama permite personalizar UML para domínios ou plataformas específicas, definindo estereótipos, que são como etiquetas que adicionam significados especiais aos elementos padrão do UML.

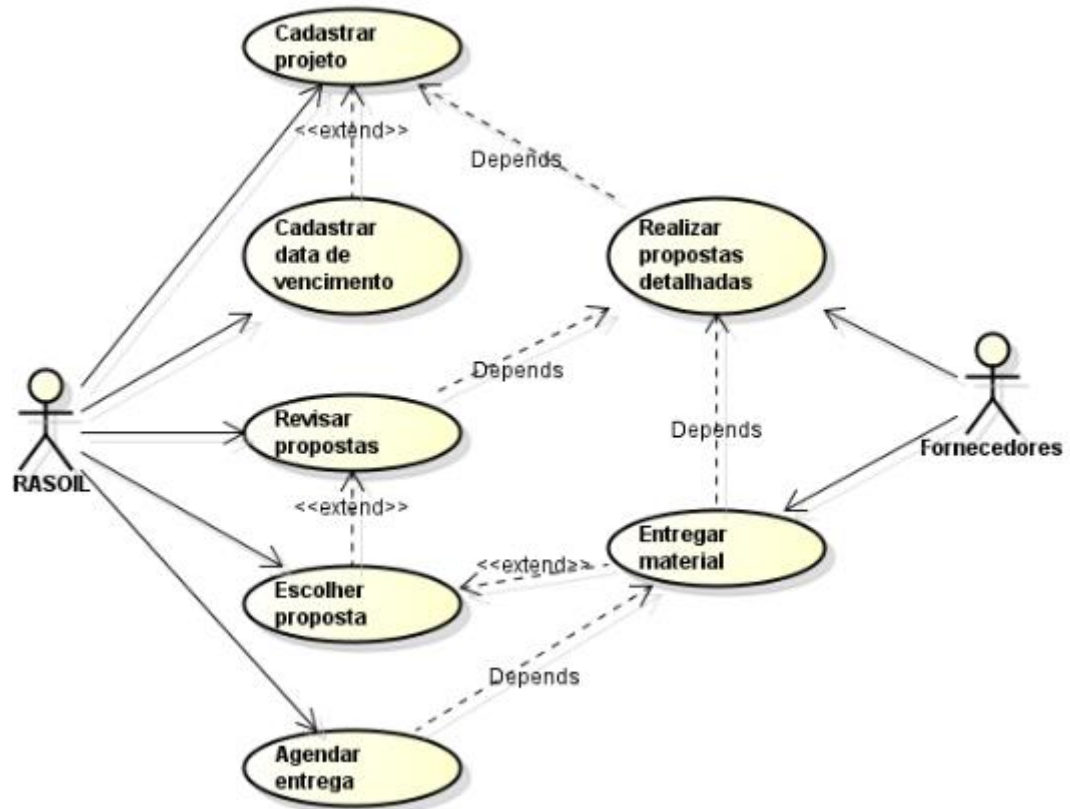


- Diagrama de Estrutura Composta: Este é o diagrama para ver o interior de uma classe ou componente, mostrando suas partes internas e como elas trabalham juntas. É como olhar para dentro de uma máquina para ver suas engrenagens.

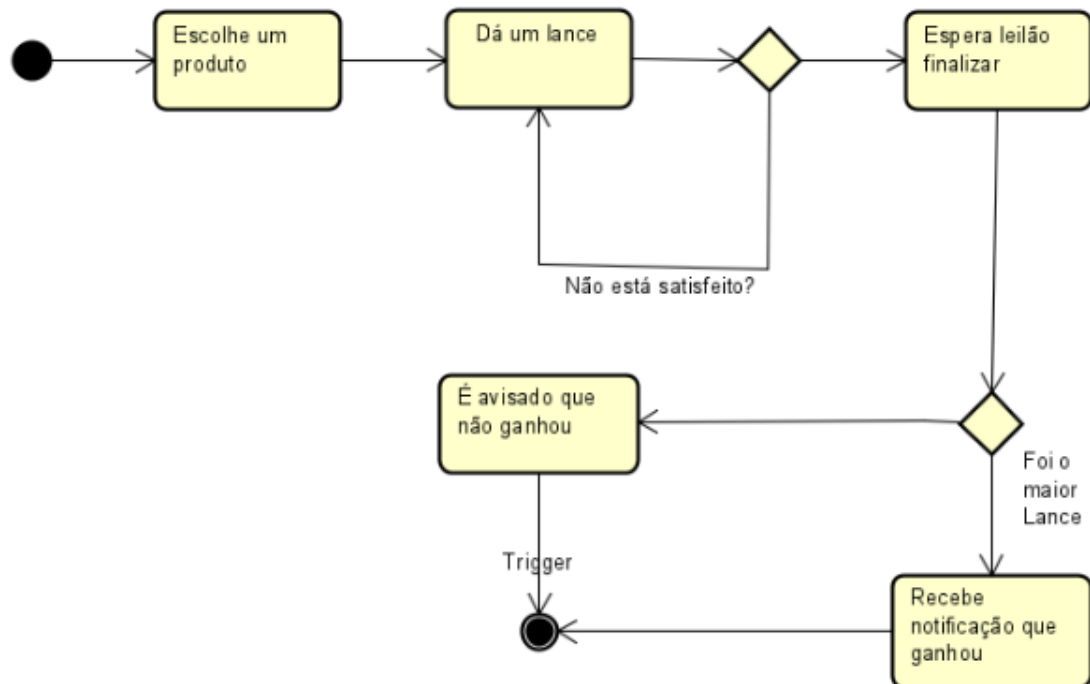


Diagramas Comportamentais

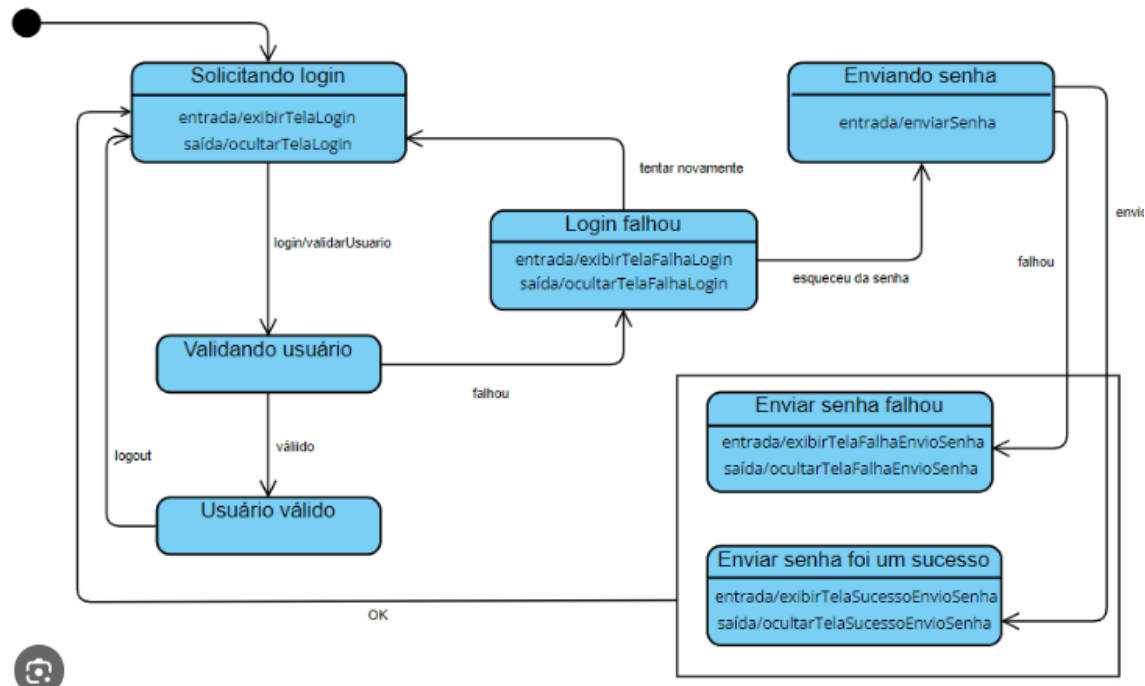
- Diagrama de Caso: Imagine contar uma história sobre como diferentes pessoas (ou "atores") interagem com um sistema para alcançar seus objetivos.



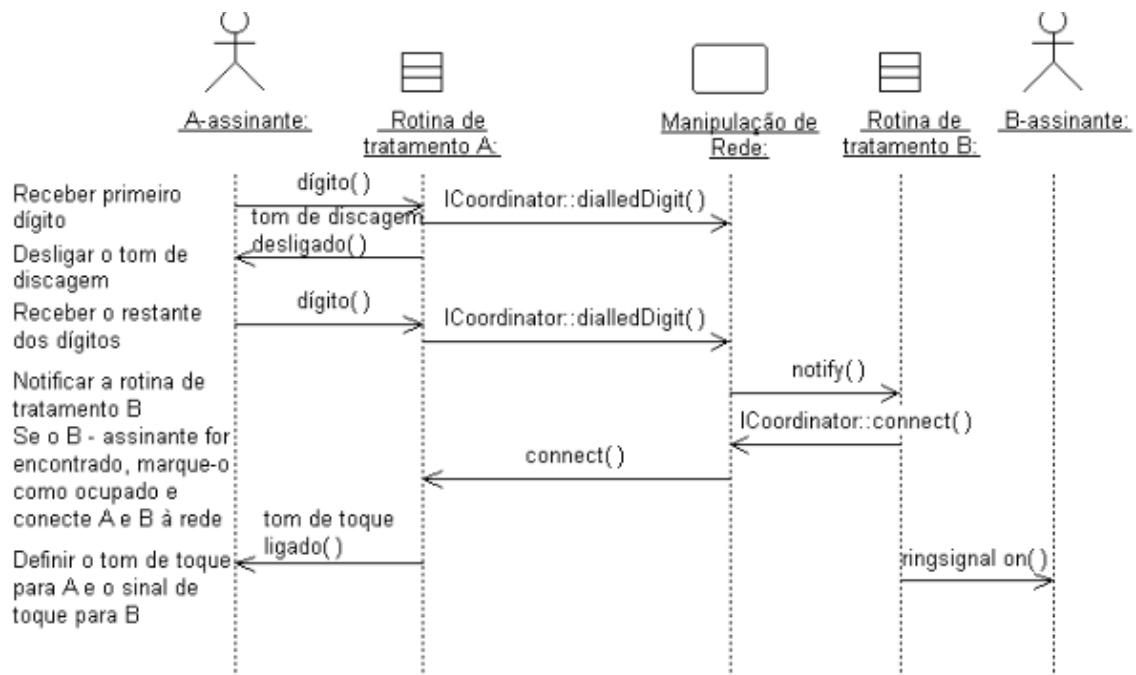
- Diagrama de Atividades: Este diagrama é como um fluxograma que mostra o passo a passo de um processo ou atividade. Ele detalha o que acontece do início ao fim, mostrando as decisões e caminhos que podem ser tomados.



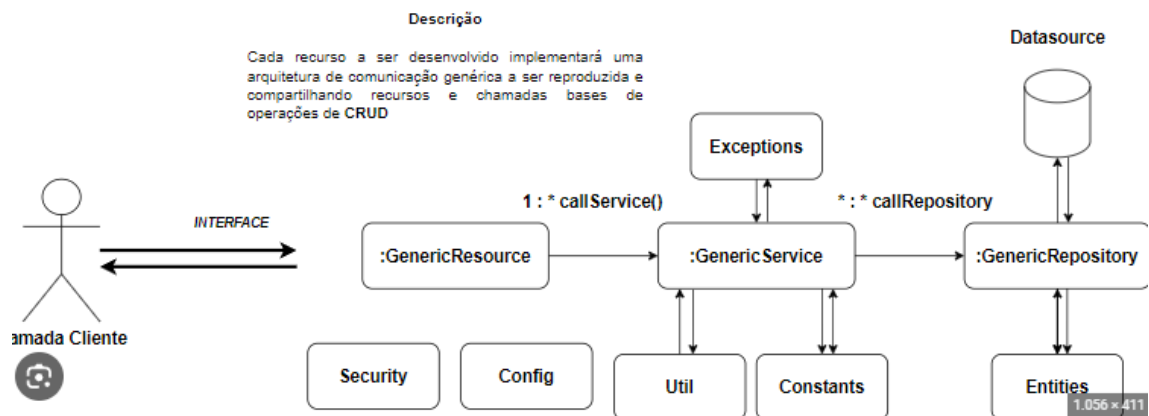
- Diagrama da Máquina de Estado: Pense em um objeto que pode estar em diferentes estados, como um pedido que pode ser novo, aprovado, enviado, ou recebido. Este diagrama mostra todos os estados possíveis e como o objeto muda de um estado para outro.



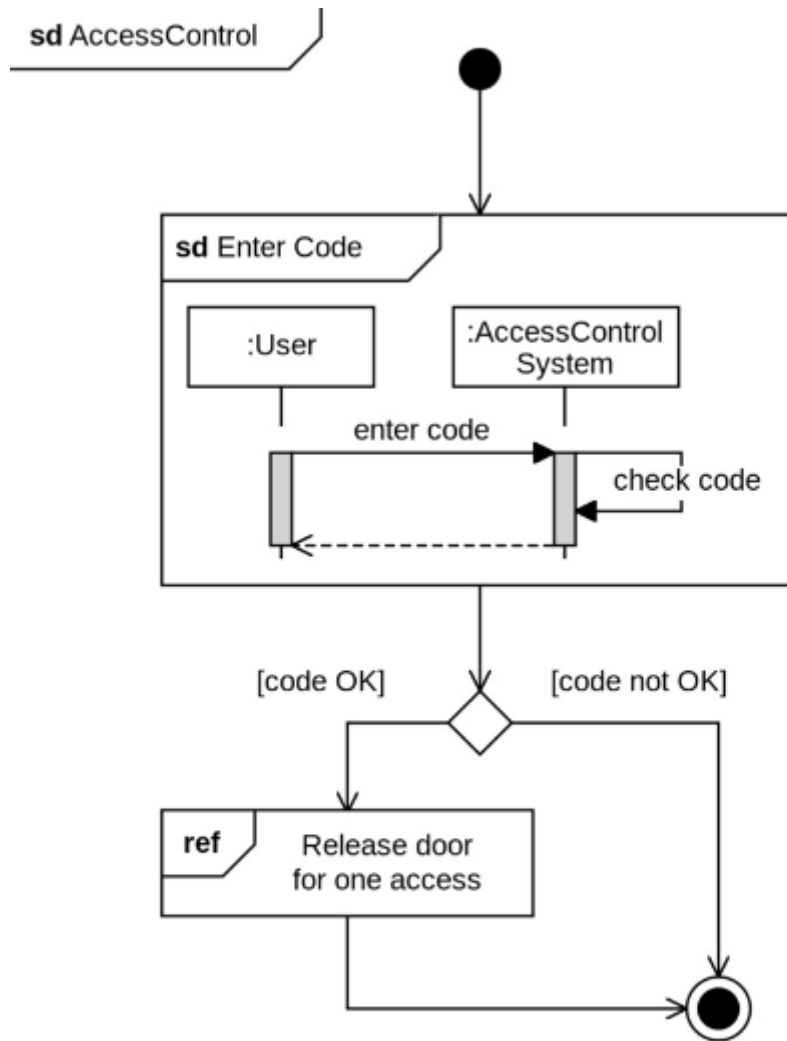
- Diagrama de Sequência: Este é um storyboard para interações. Ele mostra como objetos se comunicam entre si com mensagens, em uma sequência ao longo do tempo. É útil para entender o fluxo de operações para cenários específicos.



- Diagrama de Comunicação: Semelhante ao diagrama de sequência, mas com foco na estrutura e nos objetos envolvidos na comunicação, mostrando como eles estão conectados.



- Diagrama de Visão Geral da Interação: É como um mapa que combina diferentes diagramas para mostrar um panorama das interações em um sistema. Ajuda a entender como partes do sistema se relacionam em um nível alto.



- Diagrama de Tempo: Este diagrama foca no aspecto temporal das interações, mostrando quando as coisas acontecem em relação umas às outras. É como uma linha do tempo para eventos em um sistema.

