

7-1) O diagrama de interação pode ser visto como a consolidação do entendimento do aspectos dinâmicos do sistema, esse diagrama é utilizado após a a descrição dos casos de uso e das classes de domínio. O diagrama de interação é utilizado com o intuito de validar as classes, responsabilidades e colaboradores identificados nas classes de domínio, dessa forma mostrando as operações realizadas por cada objeto e suas trocas de mensagens.

7-2) Ivar Jacobson está correto, pois para a construção do diagrama de interação é necessário conhecer todas as operações do objeto e suas responsabilidades, caso no meio da construção algo esteja faltando o diagrama não será concluído assim com as devidas correções o diagrama pode ser terminado tendo a certeza de que os objetos estão com suas responsabilidades identificadas.

7-3) A mensagem m1 é executada primeiro (objeto1 para o objeto2) e após a m2 é executada (objeto2 para objeto3).

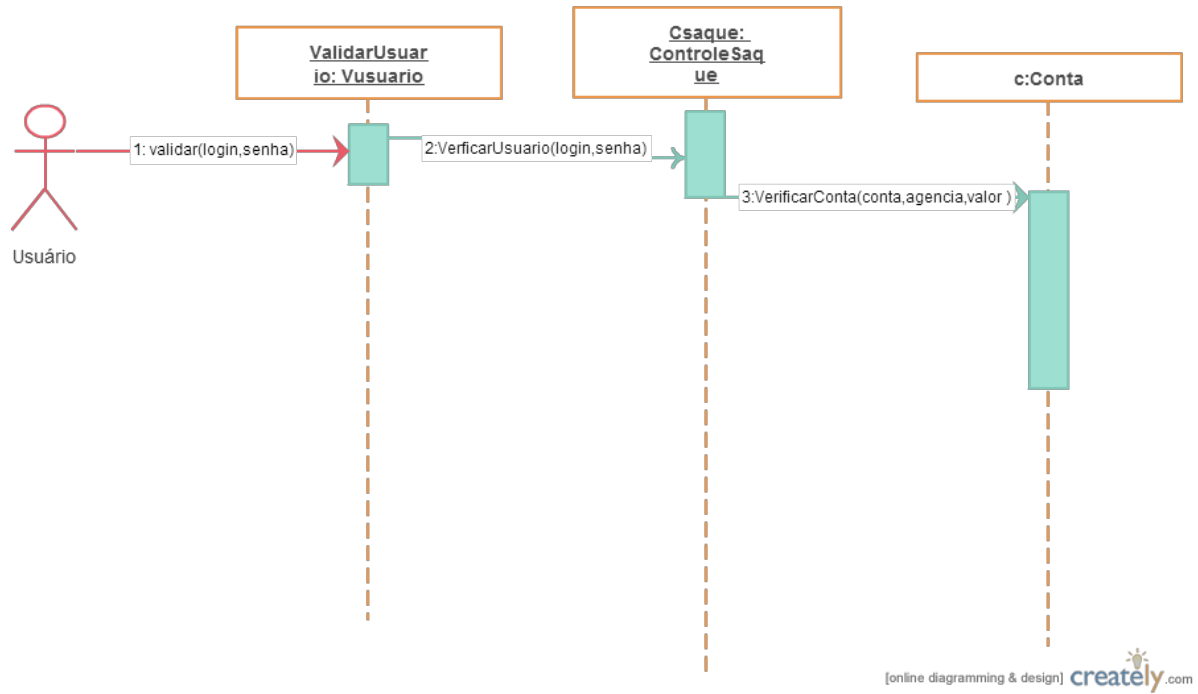
7-4)



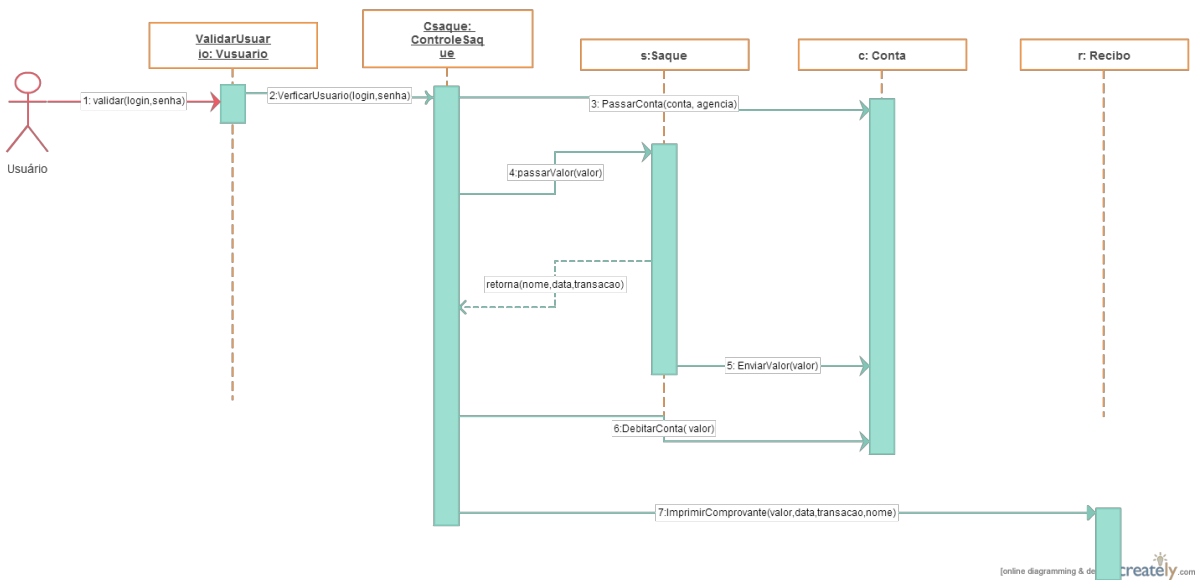
7-5)Em ambos existe a troca de mensagens para realizações de tarefas sendo que em um a troca se da com objetos e no outro com funções, a grande diferença é que na programação orientado a objetos os mesmos são bem definidos e a troca de mensagens podem ser feitas de um para vários e de vários para um e dele para ele mesmo, sendo que na estruturada existe a recursão.

7-6) Na forma centralizada temos as vantagens da mensagens enviadas paralelo e da facilidade de encontrar o objeto controlador, temos como desvantagens a sobrecarga de tarefas e a falta de segurança pois caso o sistema apresente uma falha nesse objeto o mesmo vai parar por inteiro. Na forma descentralizada temos uma maior organização, divisão de tarefas e menos dependência entre os objetos acarentando uma maior segurança contra falhas, entretanto temos uma menor quantidade ou nenhuma mensagem paralela o pode ocasionar um custo maior de tempo, outro fator importante e que um objeto só pode realizar uma operação depois que receber uma mensagem do anterior dessa forma e gasto um maior tempo para executar o sistema e caso um objeto falhe no caminho o objeto seguinte não vai executar nenhuma operação.

4-3-s)



Caso de uso Verificar conta

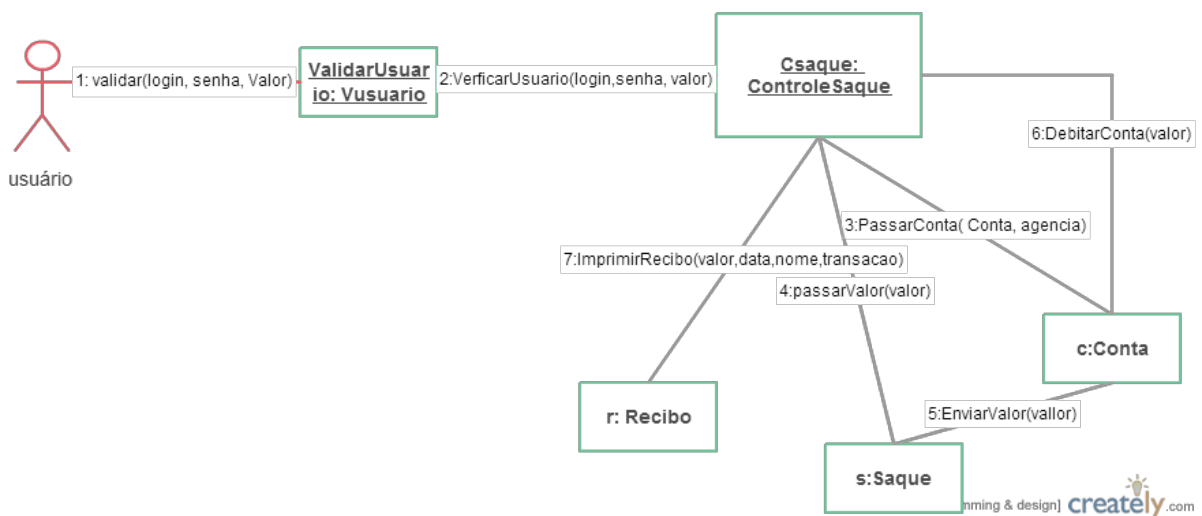


Caso de Uso Sacar

4-3-c)

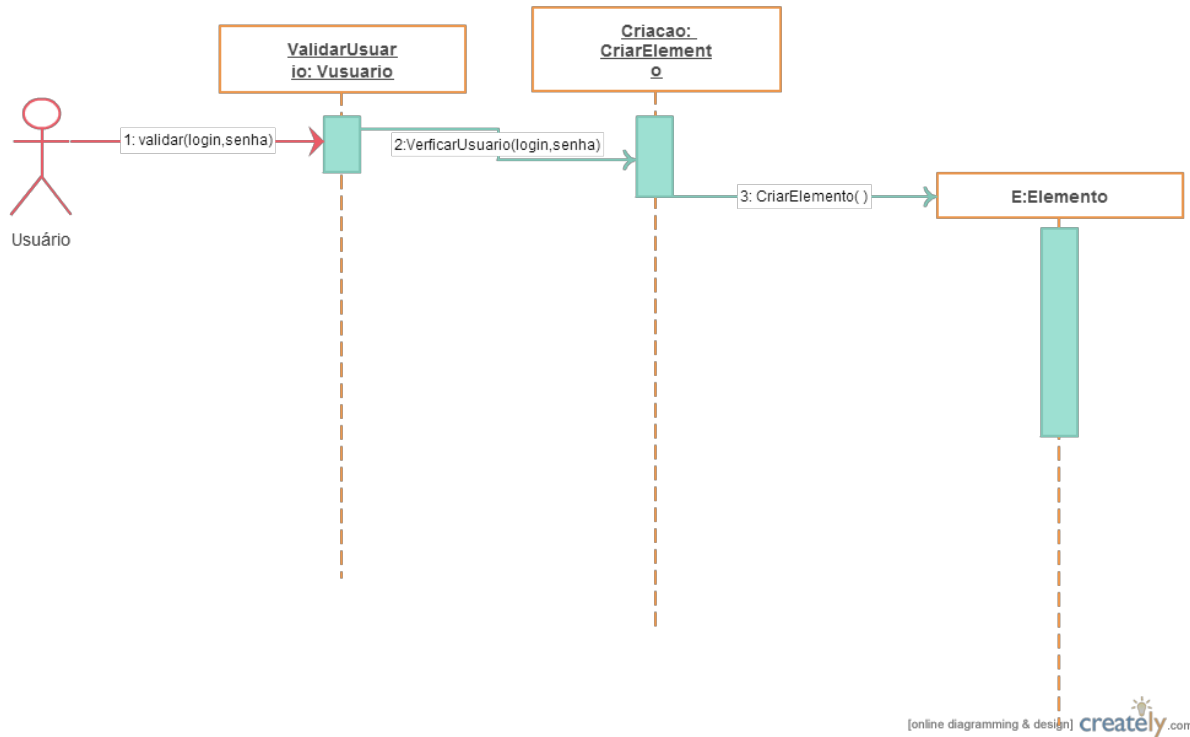


Caso de Uso Verificar Conta

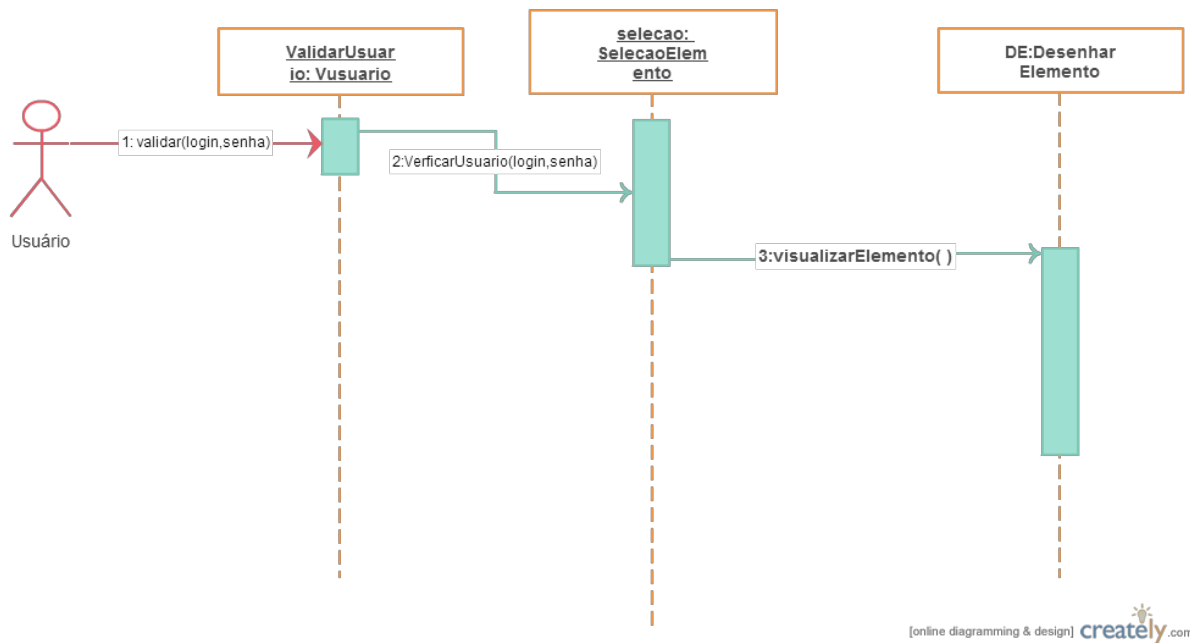


Caso de Uso Realizar Saque

4-13-s)



Caso de Uso Criar Elemento



Caso de Uso Visualizar Elemento

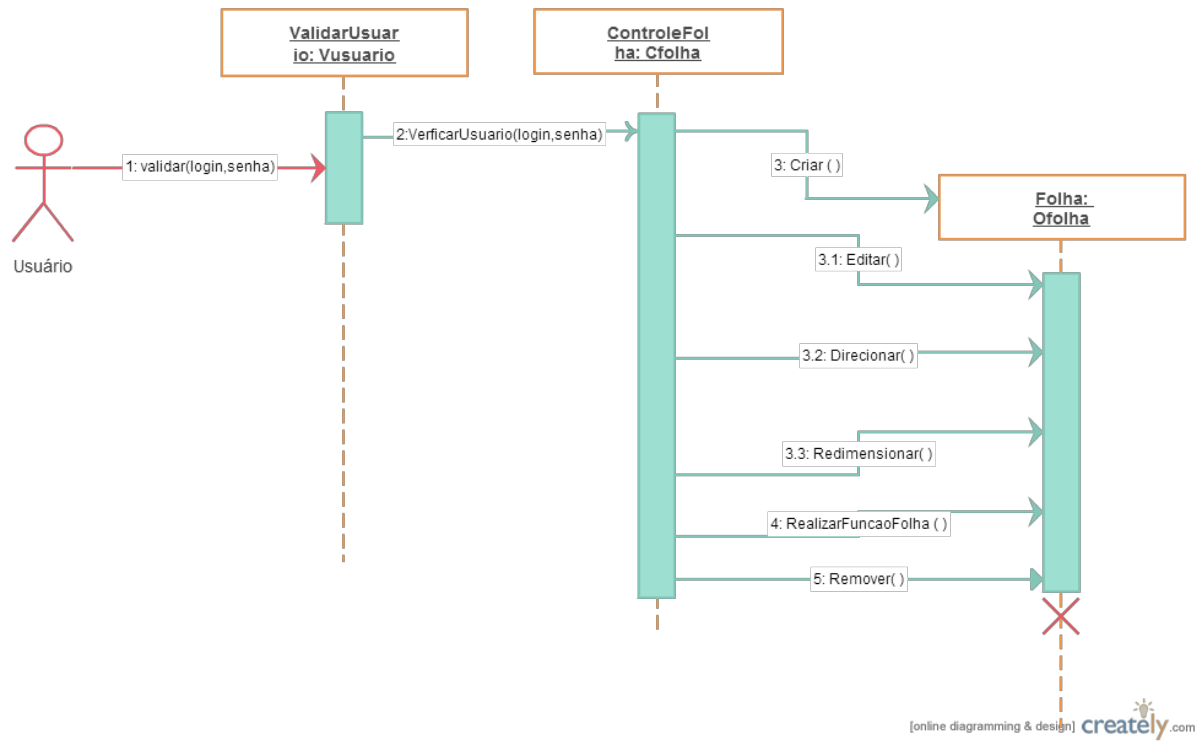


Caso de uso Criar Elemento



Caso de Uso Visualizar Elemento

4-17-s)



4-17-c)

