

Diagrama de Sequência e Atividades

Prof. João Freire

Tópicos

Nesta aula iremos abordar os seguintes tópicos:

- Principais Diagramas da UML
- Diagrama de Sequência
- Diagrama de Atividades
- Saiba+ e Referências

Principais Diagramas da UML

A UML 2.0 fornece 13 diferentes diagramas para uso na modelagem de software. Os principais diagramas são:

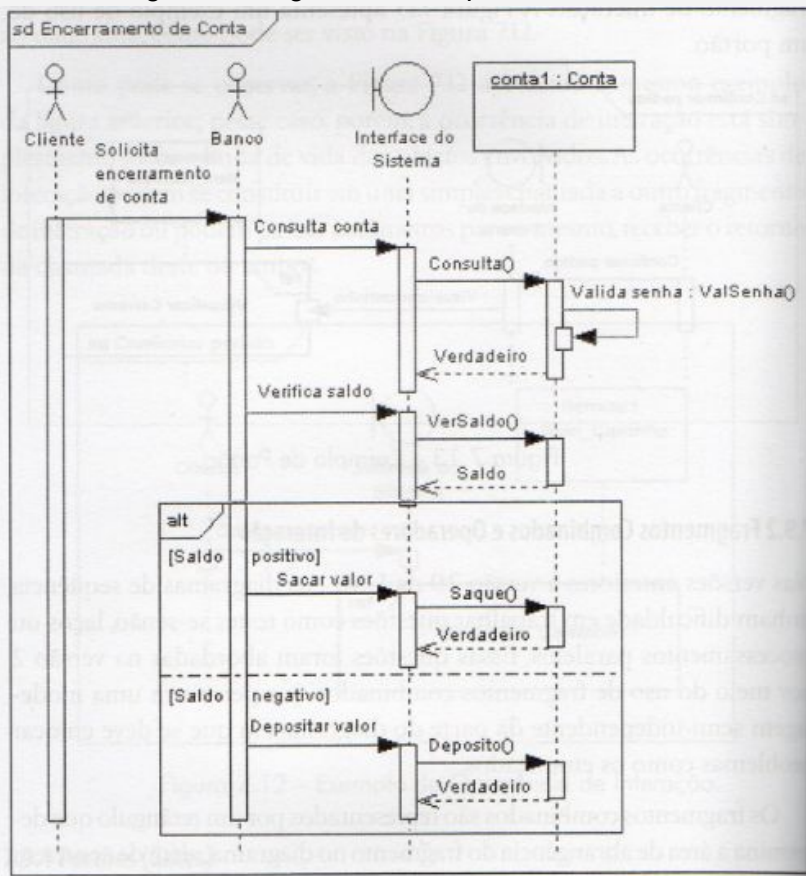
- caso de uso;
- de classe;
- atividade;
- sequência;
- comunicação;
- distribuição;
- estado.

Diagrama de Sequência

- Procura determinar a sequência de eventos que ocorrem em um processo;
- Identifica quais métodos devem ser disparados entre os atores e objetos envolvidos e em qual ordem;
- Baseia-se no Diagrama de UC: normalmente há um diagrama de sequência para cada UC (cada UC é um processo disparado pelo Ator);
- Também depende do Diagrama de Classes: classes dos objetos declarados, além dos métodos;

Diagrama de Sequência

Exemplo: Figura 1: Diagrama de Sequência



Fonte: Própria, 2021

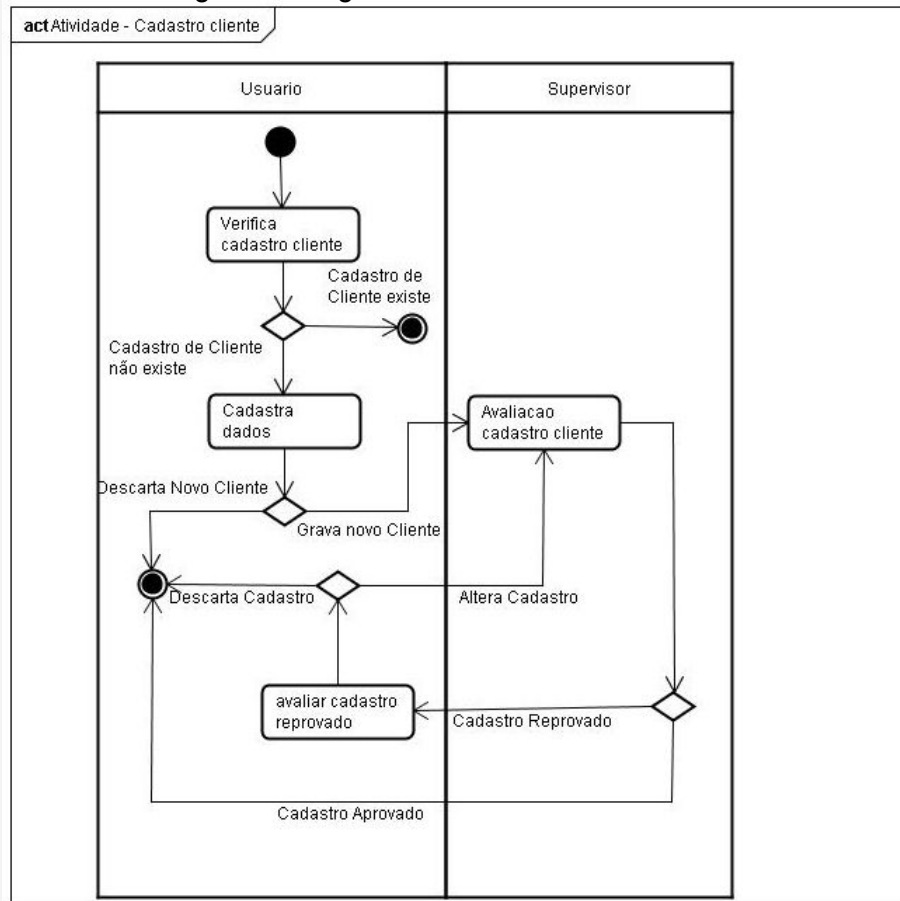
Diagrama de Atividades

- Maior ênfase ao nível de algoritmo (um dos mais detalhistas);
- Utilizado para modelar atividades, que podem ser um método, algoritmo ou um processo completo;
- Semelhante aos antigos “fluxogramas”;
- Partição de Atividades: representar o fluxo de um processo que envolve diversos atores (ou departamentos, setores, etc...).

Diagrama de Atividades

Exemplo:

Figura 1: Diagrama de Atividades



Saiba+ e Referências

Indicação de material complementar de estudo:

- **Livro:** PRESSMAN, R. S. Engenharia de Software: uma abordagem profissional. 7.ed. Porto Alegre: Bookman, 2011. **Apêndice:** 1 - Introdução a UML. **Páginas:** 727 a 740.