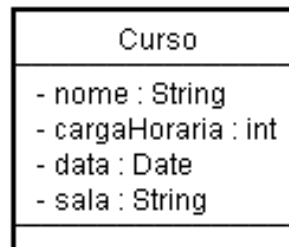

Diagrama de Objetos

Diagrama de Objetos

- Permite indicar os objetos gerados a partir das classes de um diagrama de classes.

- Exemplo:

- “Classe Curso”



- Objeto “Curso de UML”
(objeto “UML” da classe curso)

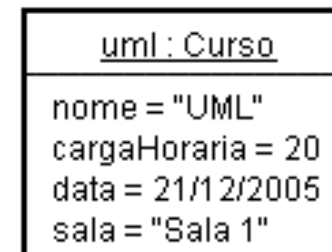


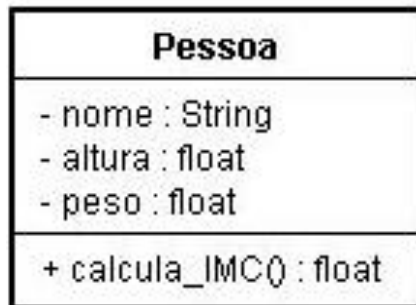
Diagrama de Objetos

- O diagrama de objetos indica um conjunto de objetos e suas respectivas ligações, **em um determinado momento**, como se fosse uma fotografia do sistema.
 - Utilizar para:
 - Realizar discussões sobre o modelo de objetos;
 - *Debugging*;
 - Mostrar a multiplicidade de uma forma mais clara;
 - Auxiliar na construção dos relacionamentos entre classes;
 - Mostrar os dados que serão usados na fase de teste do sistema.
-

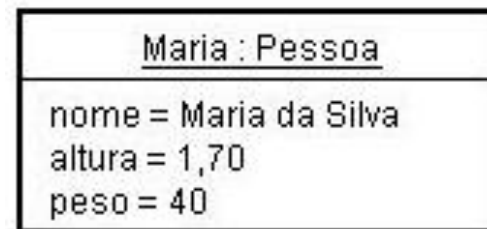
Objetos

- Objetos possuem **identidade**, **estado** e **comportamento**.
- A identidade de um objeto deve ser única.
- O estado de um objeto compreende os valores atuais de seus atributos.
- O comportamento de um objeto é definido por seus métodos que, em geral, não aparecem no diagrama de objetos (só no diagrama de classes).

Classe



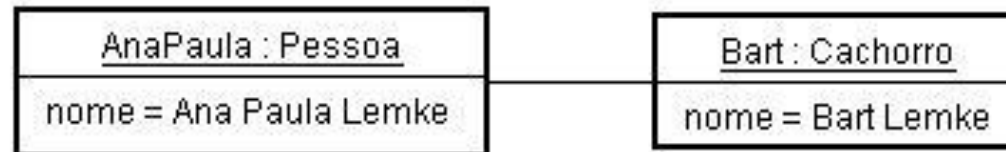
Objeto



Ligação (*links*)

- Uma ligação é uma conexão física ou conceitual entre duas instâncias de objetos.
 - Exemplo de ligação: Ana Paula é *dona* do Bart.
- *Não confunda ligação com associação!* Uma associação descreve um conjunto de ligações com estrutura e semântica comuns.
 - Exemplo de associação: Uma pessoa é *dona* de um cachorro.

Ligação



Associação

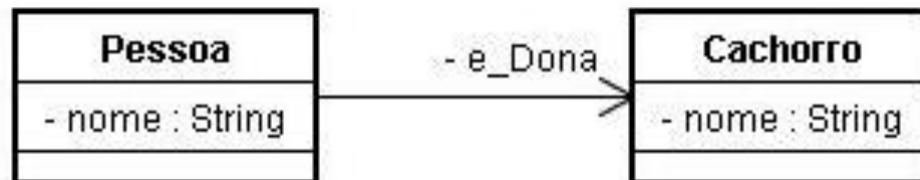


Diagrama de Objetos

