



**Motivação**

**UML**

- **História**

-

**Diagramas**

**Bibliografia**

## **Diagrama de Classes**

**Um diagrama de três faces**

---

### **Objetivo**

Descrever os vários tipos de objetos no sistema e o relacionamento entre eles.

### **Perspectivas**

Um diagrama de classes pode oferecer três perspectivas, cada uma para um tipo de usuário diferente. São elas:

- Conceitos ou Entidades ([exemplo](#); [mais exemplos](#))
  - Representa os conceitos do domínio em estudo.
  - Perspectiva destinada ao cliente.
- Classes ([exemplo](#))
  - Tem foco nas principais interfaces da arquitetura, nos principais métodos, e não como eles irão ser implementados.
  - Perspectiva destinada as pessoas que não precisam saber detalhes de desenvolvimento, tais como gerentes de projeto.
- Classes de Software ([exemplo](#))
  - Aborda vários detalhes de implementação, tais como navegabilidade, *tipo* dos atributos, etc.
  - Perspectiva destinada ao time de desenvolvimento.

### **Um diagrama de classes contém:**

- [Entidades](#)
- [Relacionamentos](#)
- [Exemplo contendo as notações](#)

### **Exemplo Completo**

[Especificação do exemplo](#)

[Solução 1](#)

[Solução 2](#) (para quem tiver mais curiosidade)

