



## Sistema Acadêmico

- Visualização de notas obtidas por semestre
- Lançamento de notas das disciplinas
- Informações cadastrais sobre disciplinas
- Abertura de turmas para disciplina, com salas e horários
- Inscrição em disciplina
- Informações cadastrais sobre alunos e históricos escolares
- Comunicação com sistemas de recursos humanos
- Comunicação com sistema de faturamento

Eduardo Bezerra. Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML.



## Sistema Ponto de Venda (PDV)

- Registrar vendas
- Registrar diferentes tipos de pagamentos
- Decidir preço através de regras (ex. promoções e cartões de desconto)
- Inclui computador e leitor de código de barras
- Suporte a diferentes terminais e interfaces (Web, PC, PDA)
- Comunicação com diferentes sistemas de cálculo de impostos
- Comunicação com sistema de controle de estoque

Larman, Craig. Utilizando UML e Padrões.



## Jogo Monopólio

- Jogador move no tabuleiro segundo a pontuação de dois dados
- Jogador compra propriedades, coleta aluguéis, hipoteca propriedades, pode ir à cadeia ou à falência
- Jogo executado como simulação
  - Usuário indica o número de jogadores e observa enquanto o jogo se desenrola, apresentando um rastro da atividades durante a vez dos jogadores simulados.

Larman, Craig. Utilizando UML e Padrões.





Observe os diferentes estilos de modelagem!

