

## **UML - Unified Modeling Language**

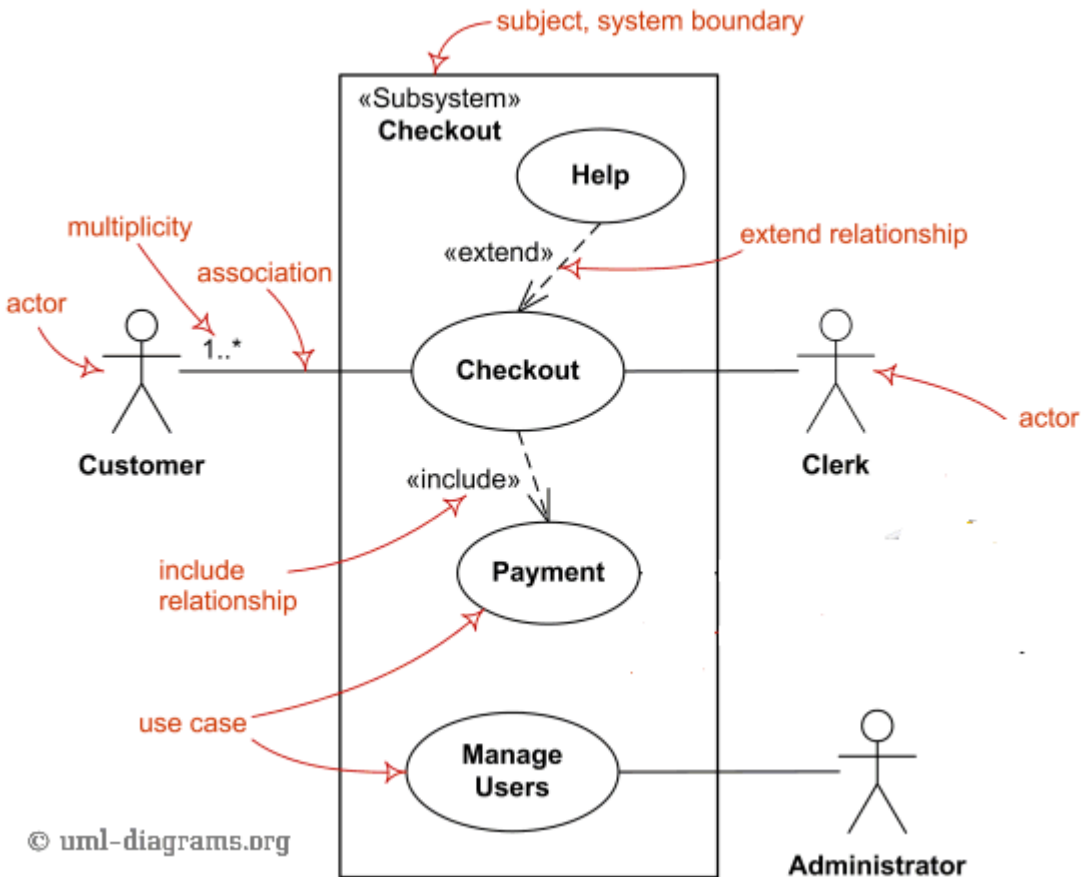
A UML - Linguagem de Modelagem Unificada (do inglês, UML - Unified Modeling Language)  
é uma linguagem-padrão para a elaboração da estrutura de projetos de software.

Ela poderá ser empregada para a visualização, a especificação,  
a construção e a documentação de artefatos que façam uso de sistemas  
complexos de software.

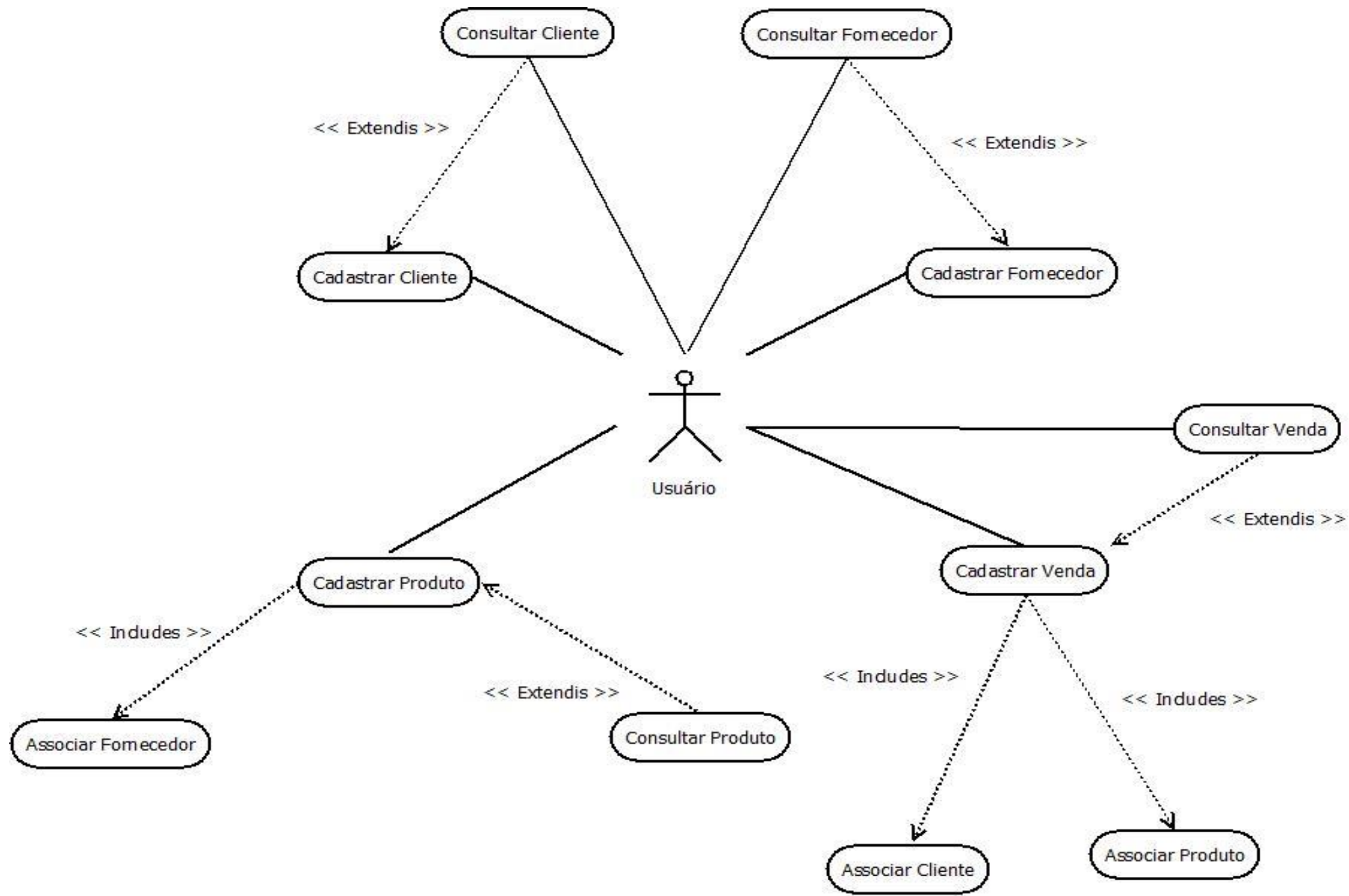
Em outras palavras, na área de Engenharia de Software,  
a UML é uma linguagem de modelagem que permite representar um sistema de  
forma padronizada  
(com intuito de facilitar a compreensão pré-implementação).

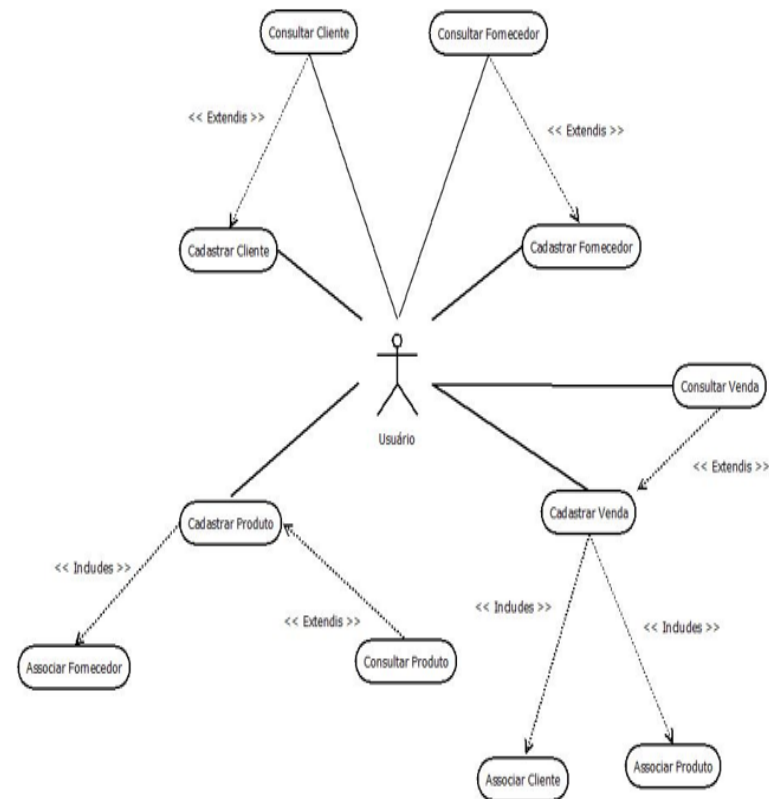
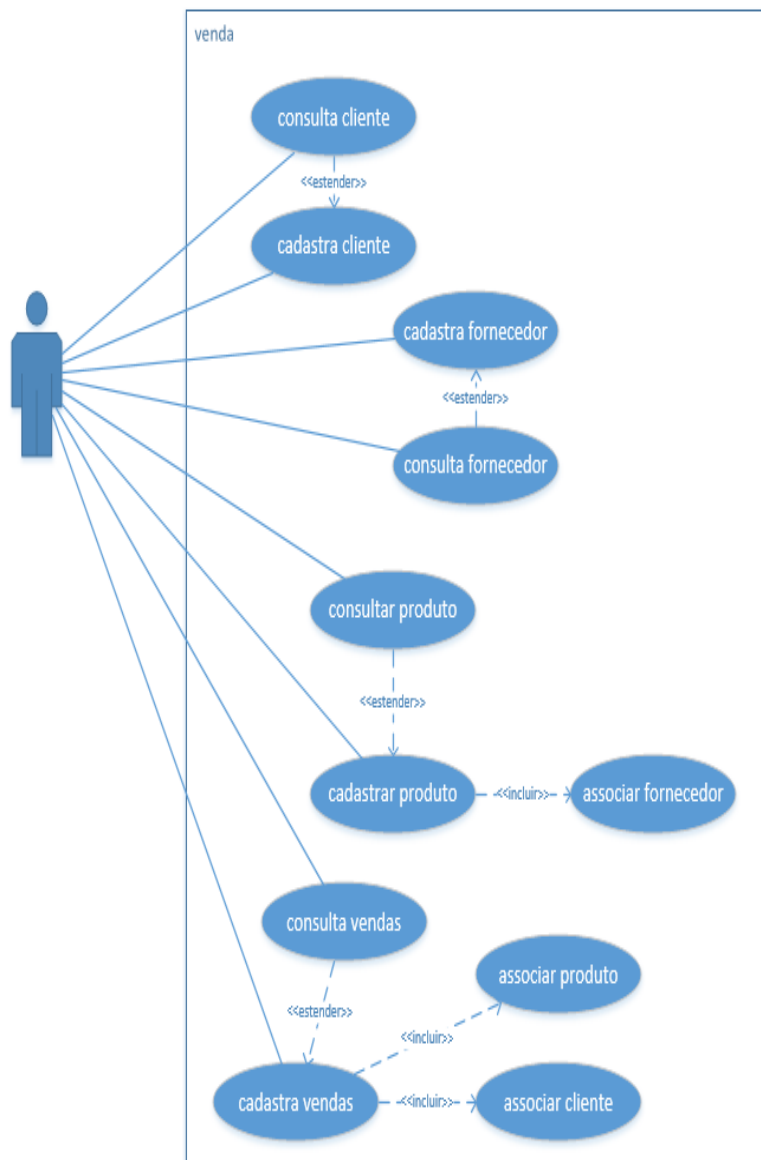
## Diagrama de Caso de Uso

Representa o conjunto de comportamentos de alto nível que o sistema deve executar para um determinado ator. É o diagrama mais simples, e não há necessidade de grandes detalhamentos.



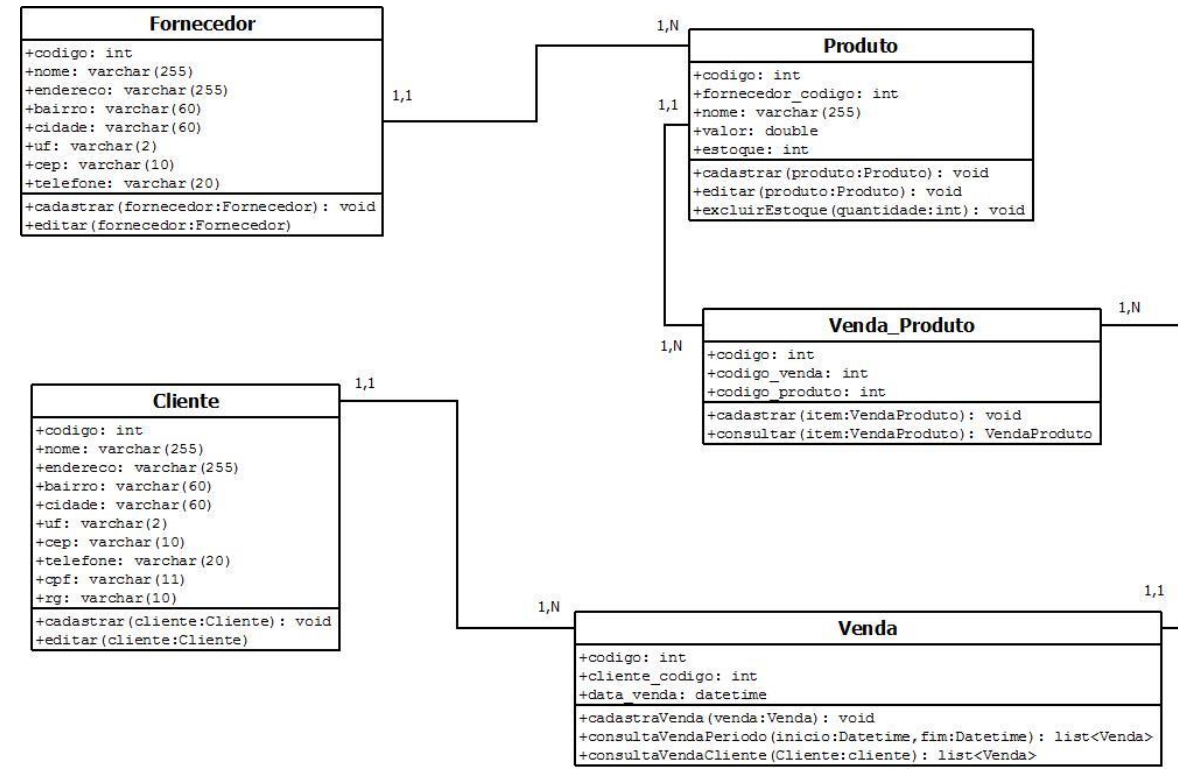
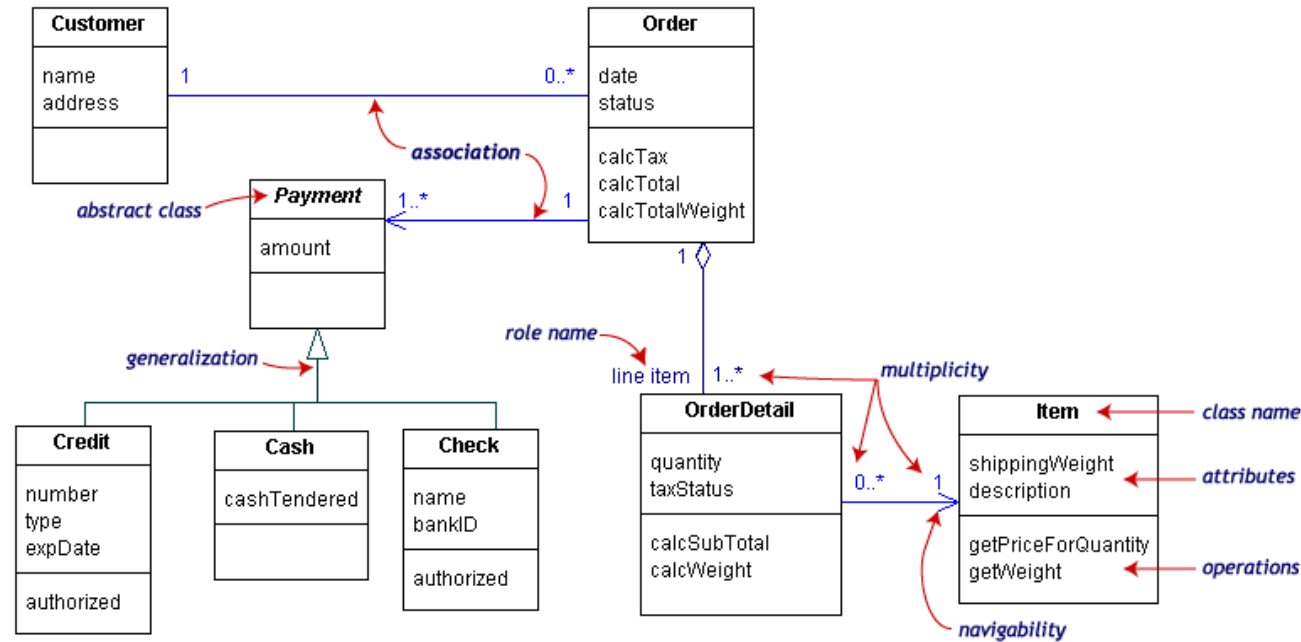
um caso de uso geral, mas é recomendado que eles sejam desenvolvidos para cada cenário. As setas de *includes* e *extends*, indicam, respectivamente, obrigatoriedade e opção de se realizar determinada ação.





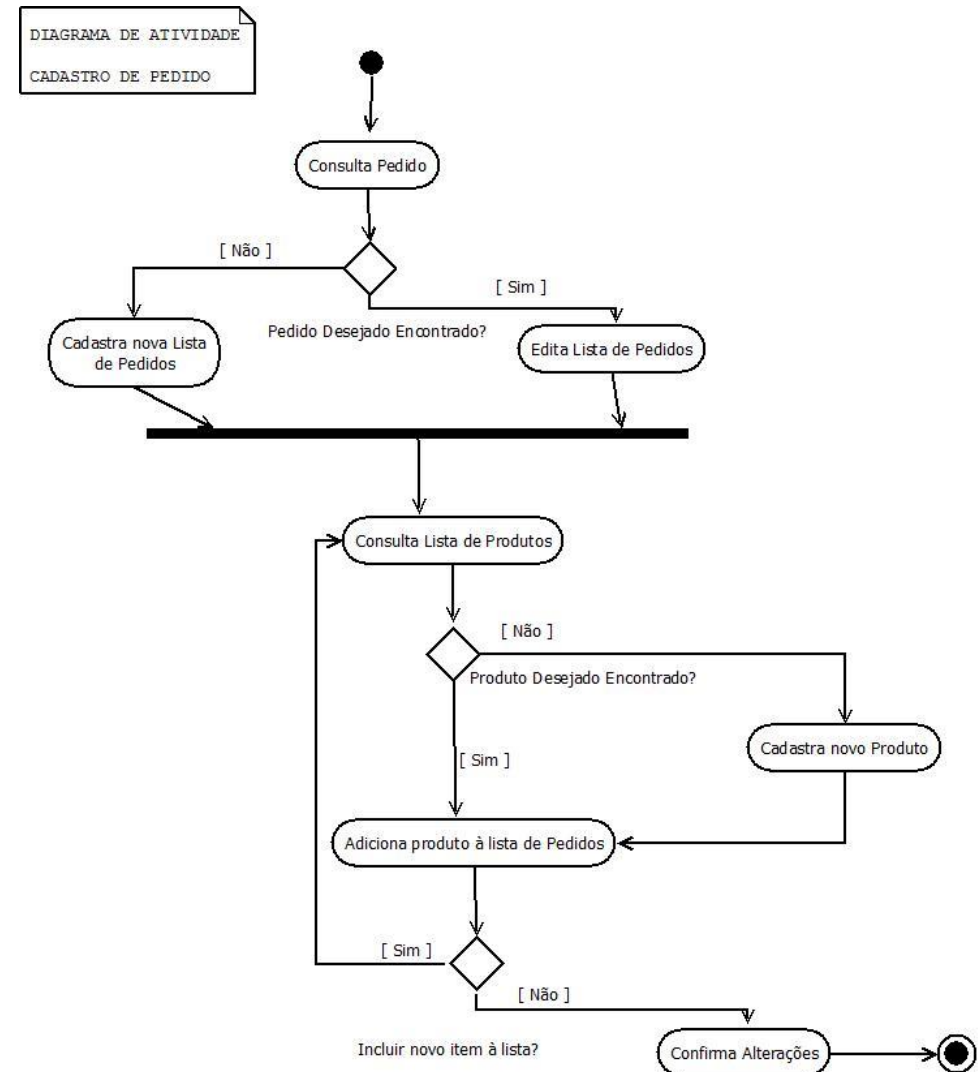
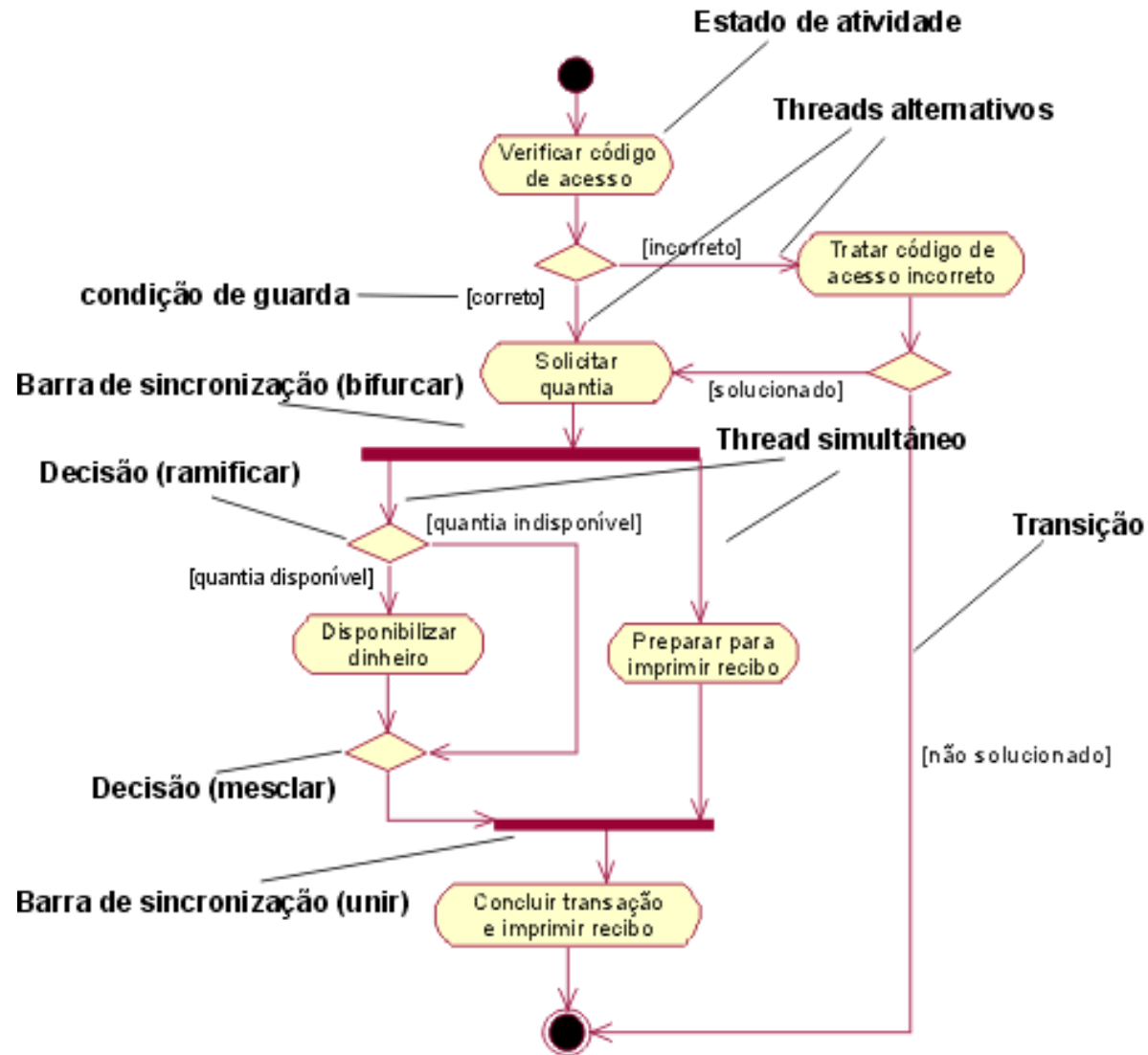
# Diagrama de Classes

Representa uma coleção de classes e seus inter-relacionamentos.



# Diagrama de Atividades

Representa o fluxo de tarefas que podem ser executadas pelo sistema ou por um ator.



## Diagrama de Estados

Representa um conjunto de estados que um objeto pode estar e os “gatilhos” que estimulam a transição do objeto de um estado para outro.

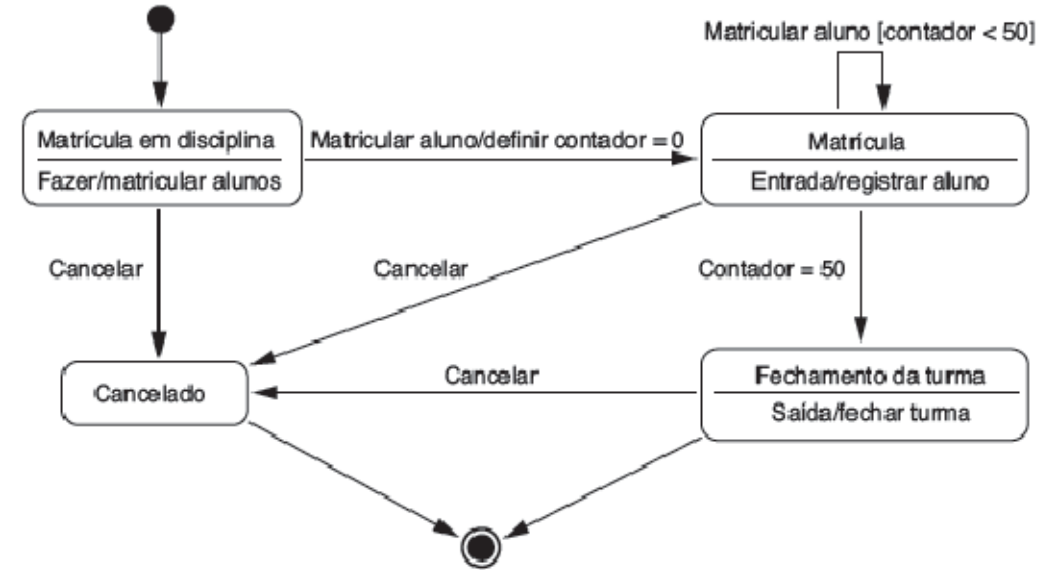
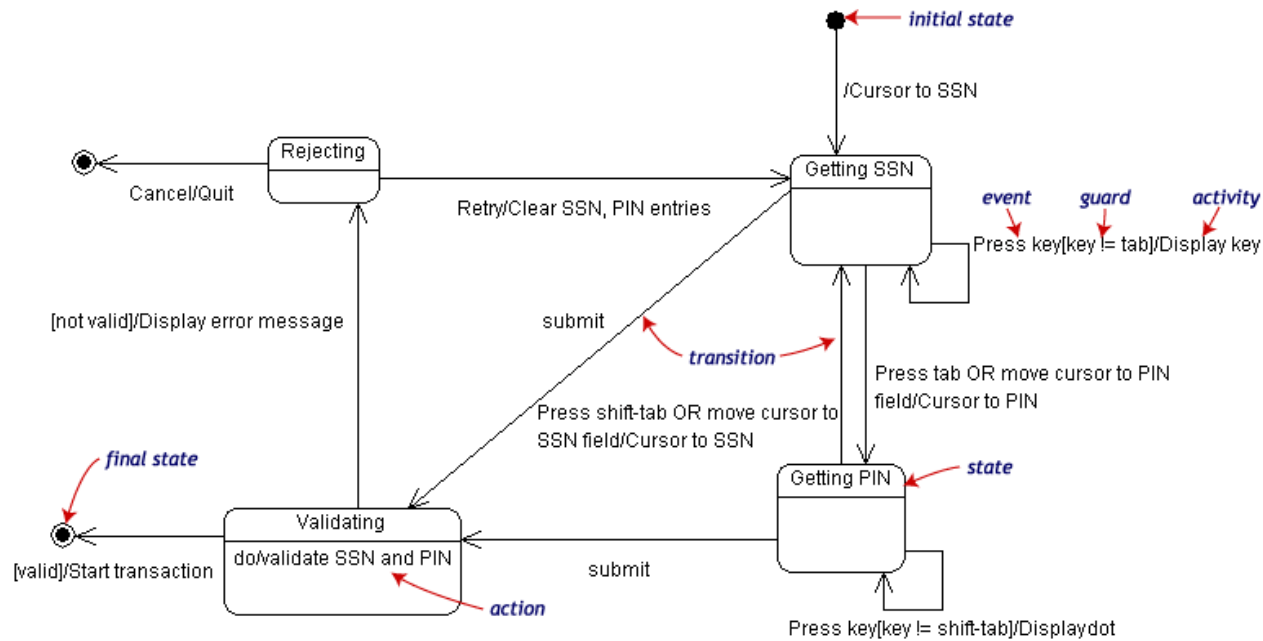


Figura 10.11

Um exemplo de diagrama de estados para o banco de dados UNIVERSIDADE.

