

**VIANNA JUNIOR**  
**INSTITUTO**



# Análise OO

## Diagrama de Comunicação

Professor: Camillo Falcão

# Introdução

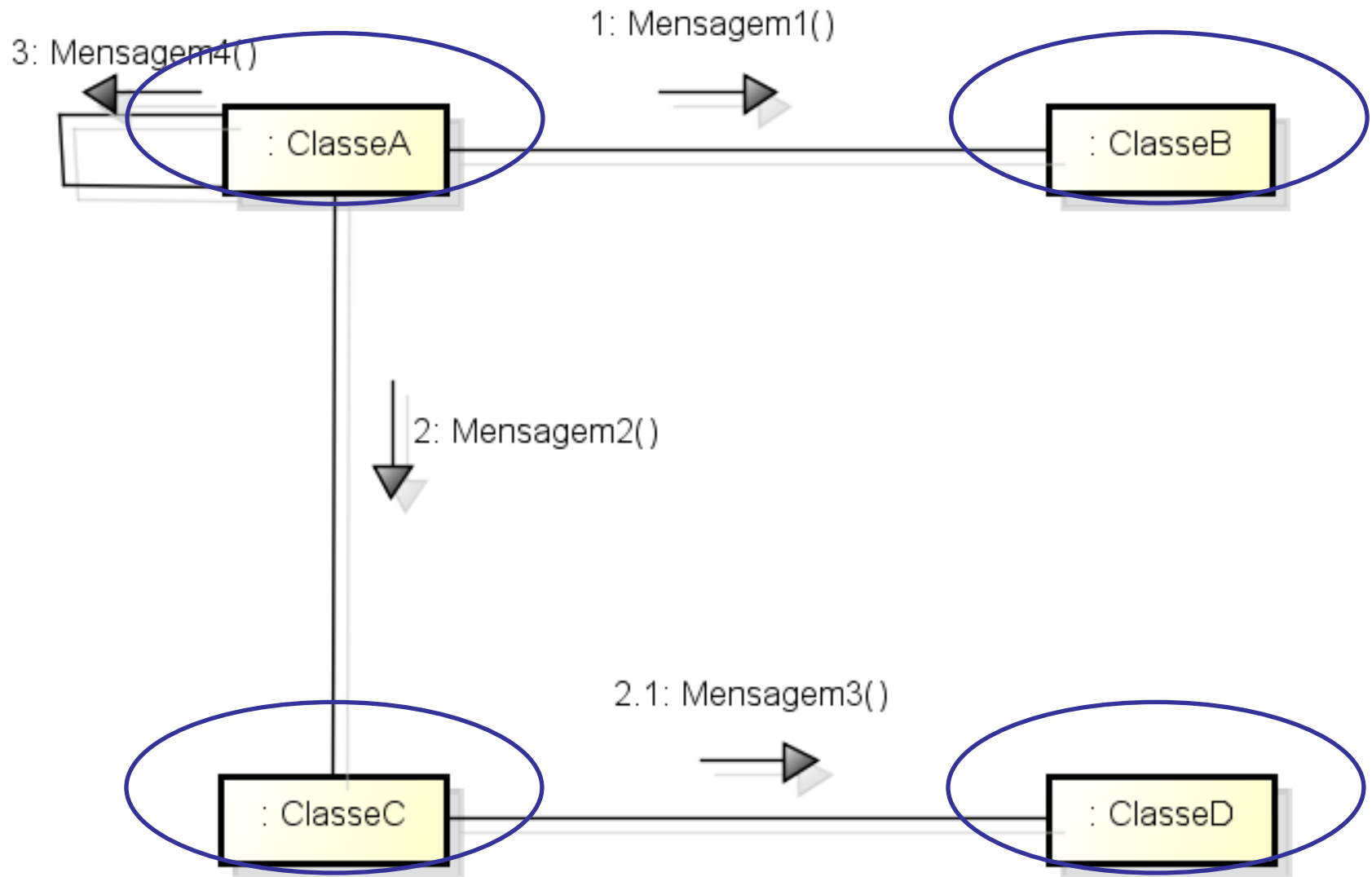
- O Diagrama de comunicação é um diagrama de interação.
  - Objetivo dos diagramas de interação: estabelecer os objetos que interagem e seus relacionamentos dentro de um contexto (caso de uso).
- O diagrama de comunicação era conhecido como diagrama de colaboração até a UML 1.5.

- O diagrama de colaboração
  - Dá ênfase à ordenação estrutural em que as mensagens são trocadas entre os objetos de um sistema.
  - É desenhado como um diagrama de objetos.
    - Diversos objetos são mostrados juntamente com seus relacionamentos.

- Objetos
- Vínculos
- Mensagens

- Podem ser posicionados livremente no diagrama.
- É possível especificar o nome do objeto:
  - nomeObjeto: Classe
  - Exemplos:
    - João:Cliente
    - :Cliente (um objeto cliente não identificado)
    - João: (um objeto João sem classe definida)

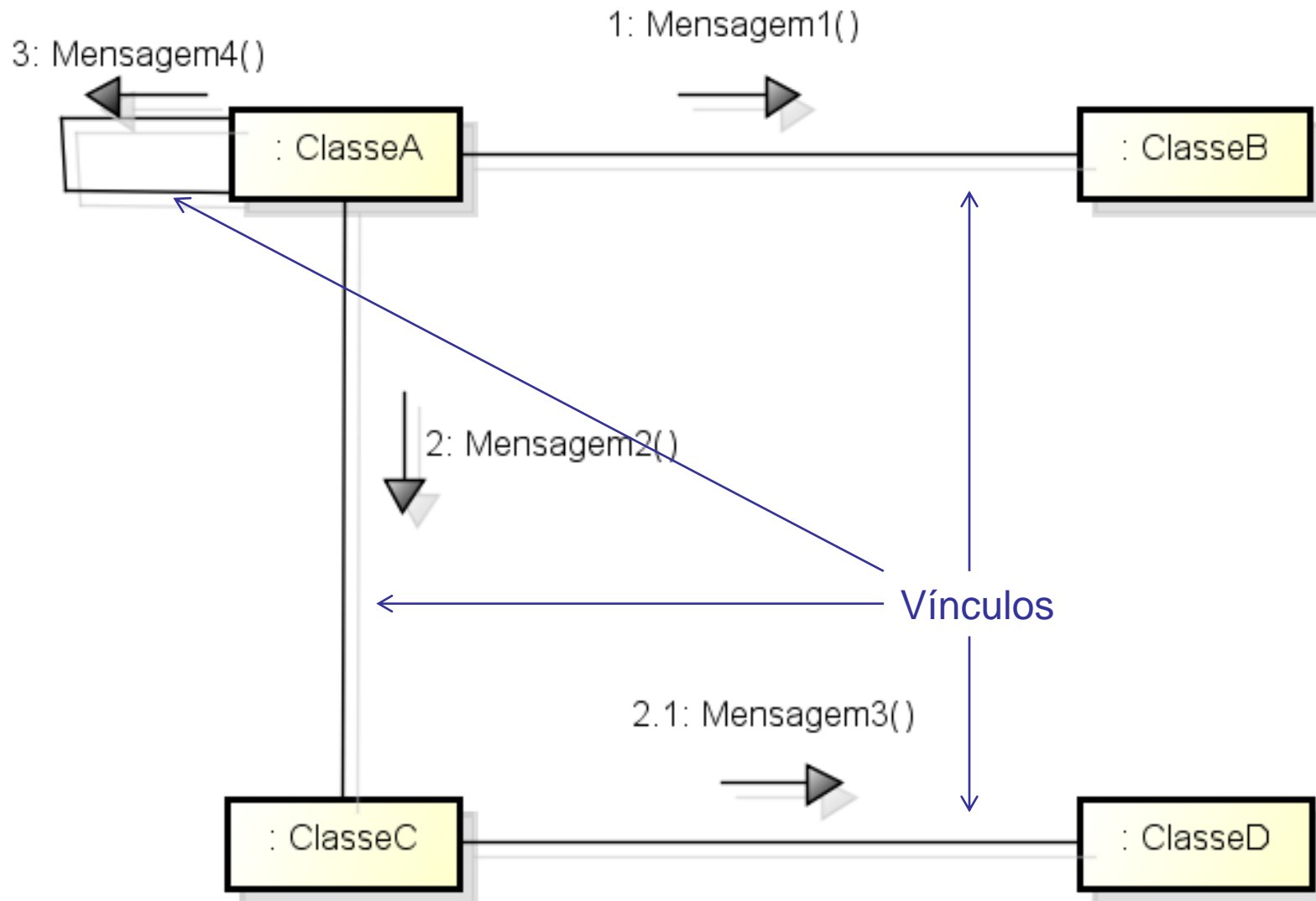
# Objetos



- Apresentam as ligações entre objetos.
- São representadas por uma linha que liga um objeto ao outro.



# Vínculos



- Objetos interagem através da troca de mensagens
  - Setas sólidas que ficam posicionadas próximas aos vínculos e indicam o sentido do envio da mensagem.
  - Rotulados com os nomes dos estímulos mais os argumentos (ou valores dos argumentos) do estímulo

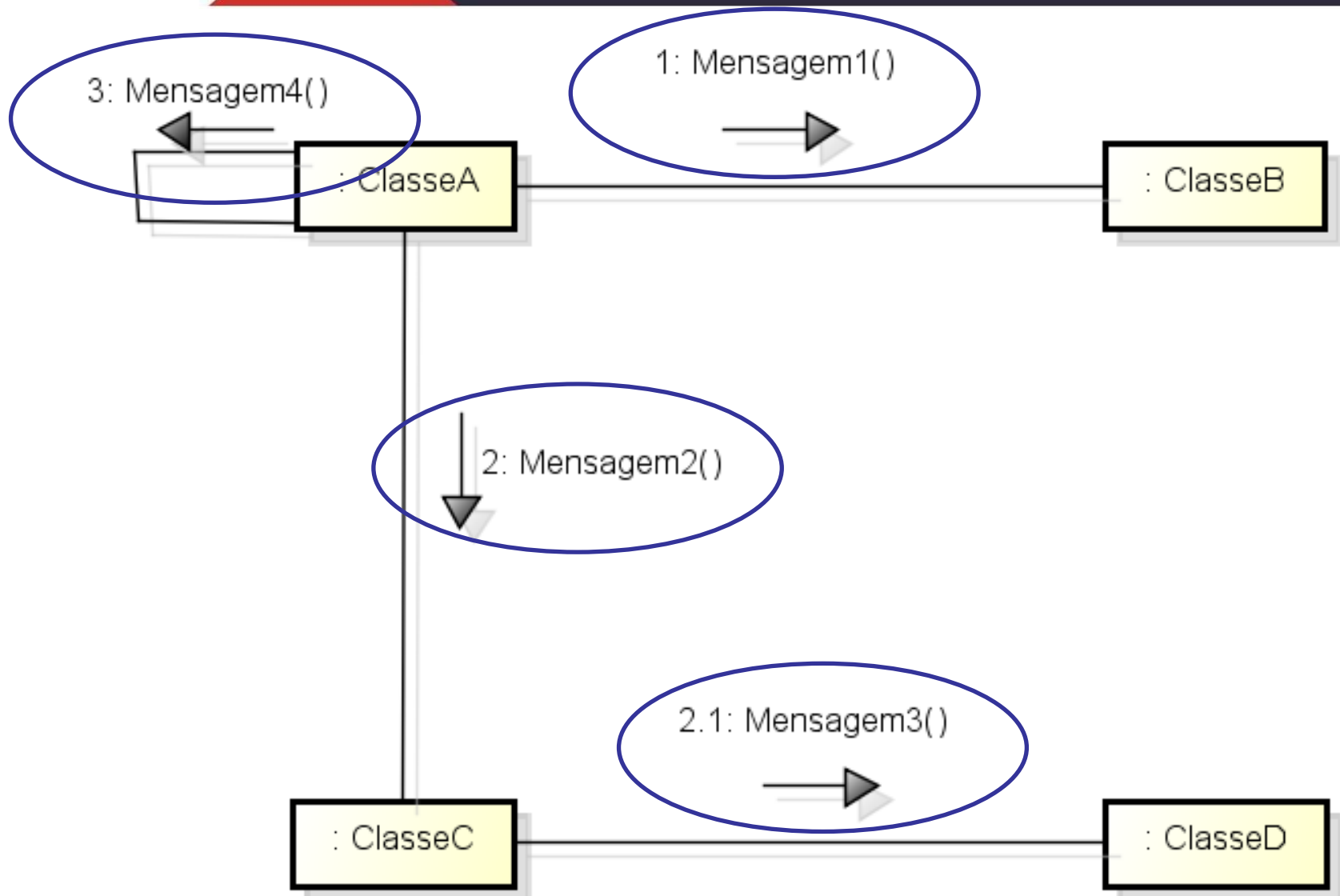
- Sintaxe:

`return := message(parameter:parameterType):returnType`

– onde

- **return** é o nome do valor de retorno
- **message** é o nome da mensagem
- **parameter** é o nome de um parâmetro da mensagem
- **parameterType** é o nome do tipo desse parâmetro
- **returnType** é o tipo do valor de retorno

# Mensagens



# Exemplo

1.2.2: getAliquota(enquadramentoTributario)

