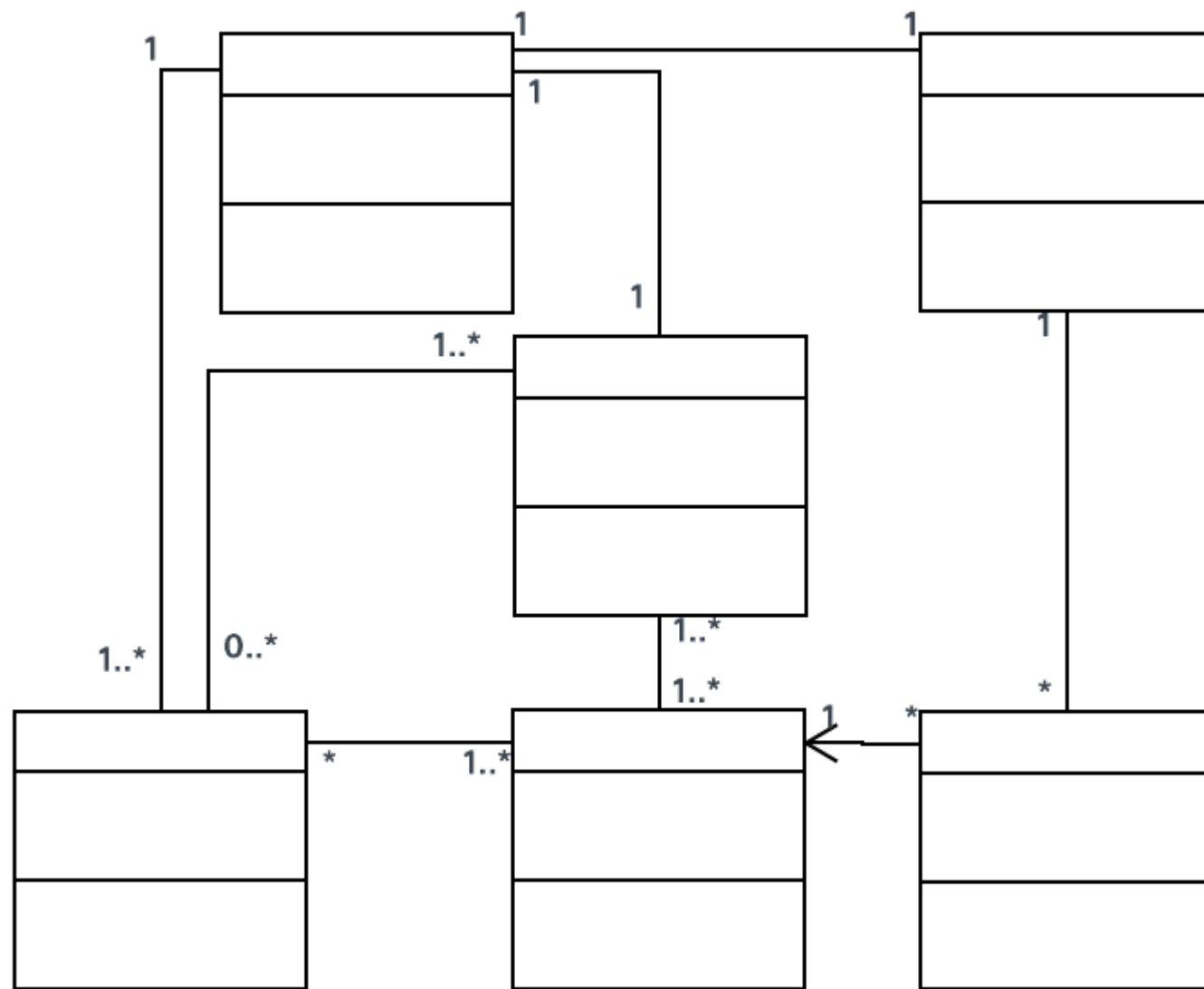


Projeto de Orientação a Objetos

Diagrama de Classe

Edson Orivaldo Lessa Junior



Modelo de Classes

- Permite a visualização das classes que irão compor o sistema com seus respectivos atributos e métodos
- Especifica como as classes do sistema se relacionam, se complementam e transmitem informações entre si
- Visão estática de como as classes estão organizadas
- Estrutura lógica das classes
- Base para a construção da maior parte dos demais diagramas da UML

Classes

- A classe tem a função de capturar os atributos e operações dos elementos do problema que são de mesmo tipo.
- Ela funciona como um filtro, entre o que existe na realidade e o que nós queremos implementar no computador.
- Cada classe vai então gerar os objetos no espaço da solução.

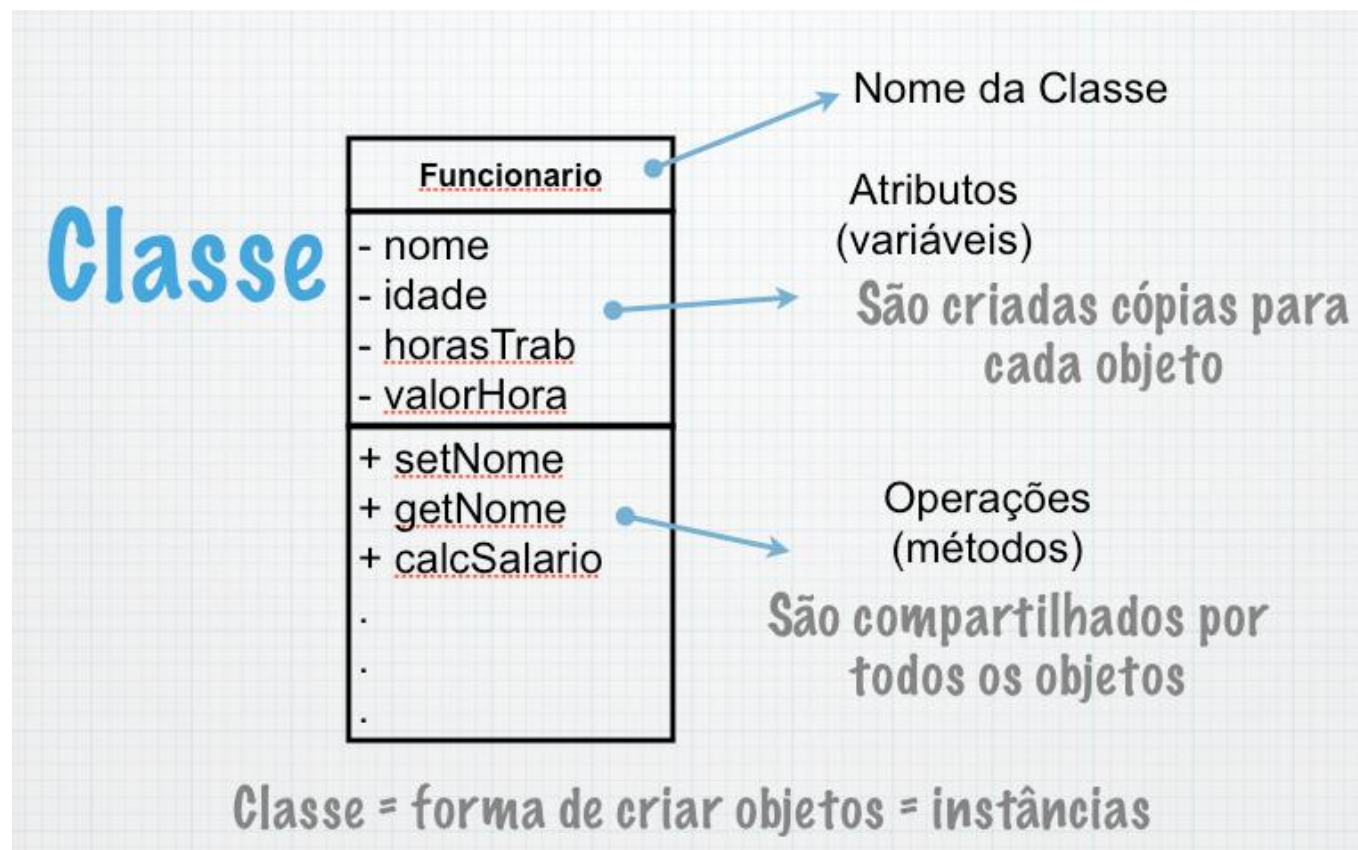
Esta é a representação de uma classe na notação UML (Unified Modeling Language)

A primeira contém o nome da classe, que começa sempre com letra maiúscula

A segunda contém os atributos da classe, que guardam dados individuais que diferenciam um elemento do outro, sempre começando com letra minúscula

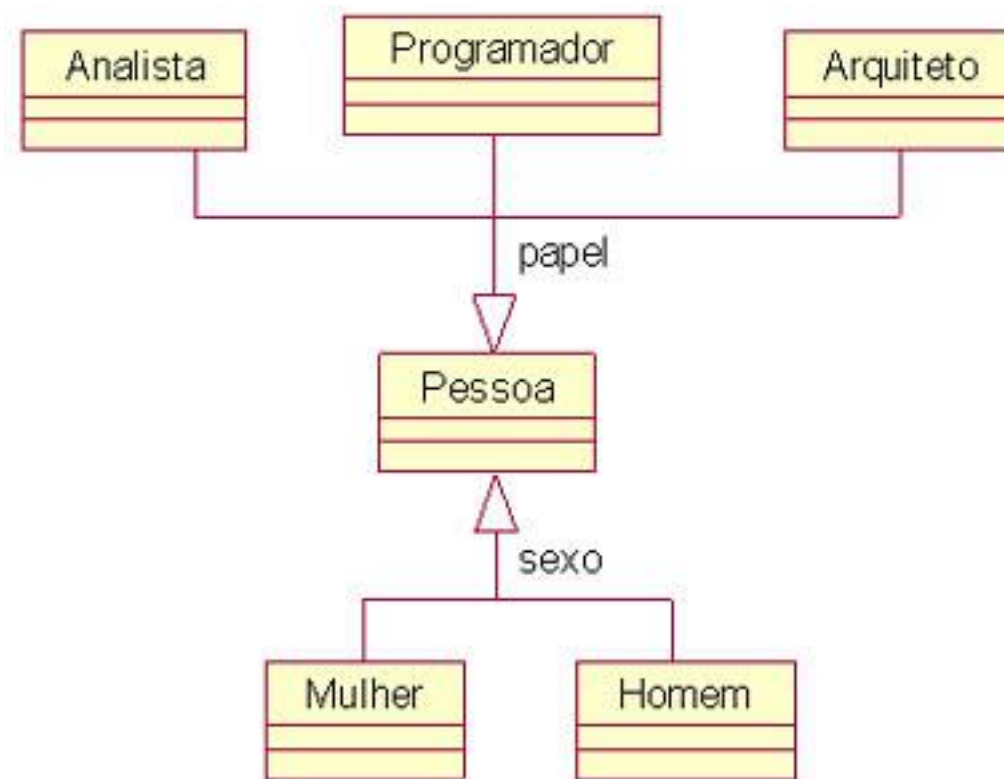
A terceira contém as operações que podemos fazer com o elemento, também sempre começando com letra minúscula

Diferença entre maiúsculas e minúsculas é muito importante na hora de escrever código em Java



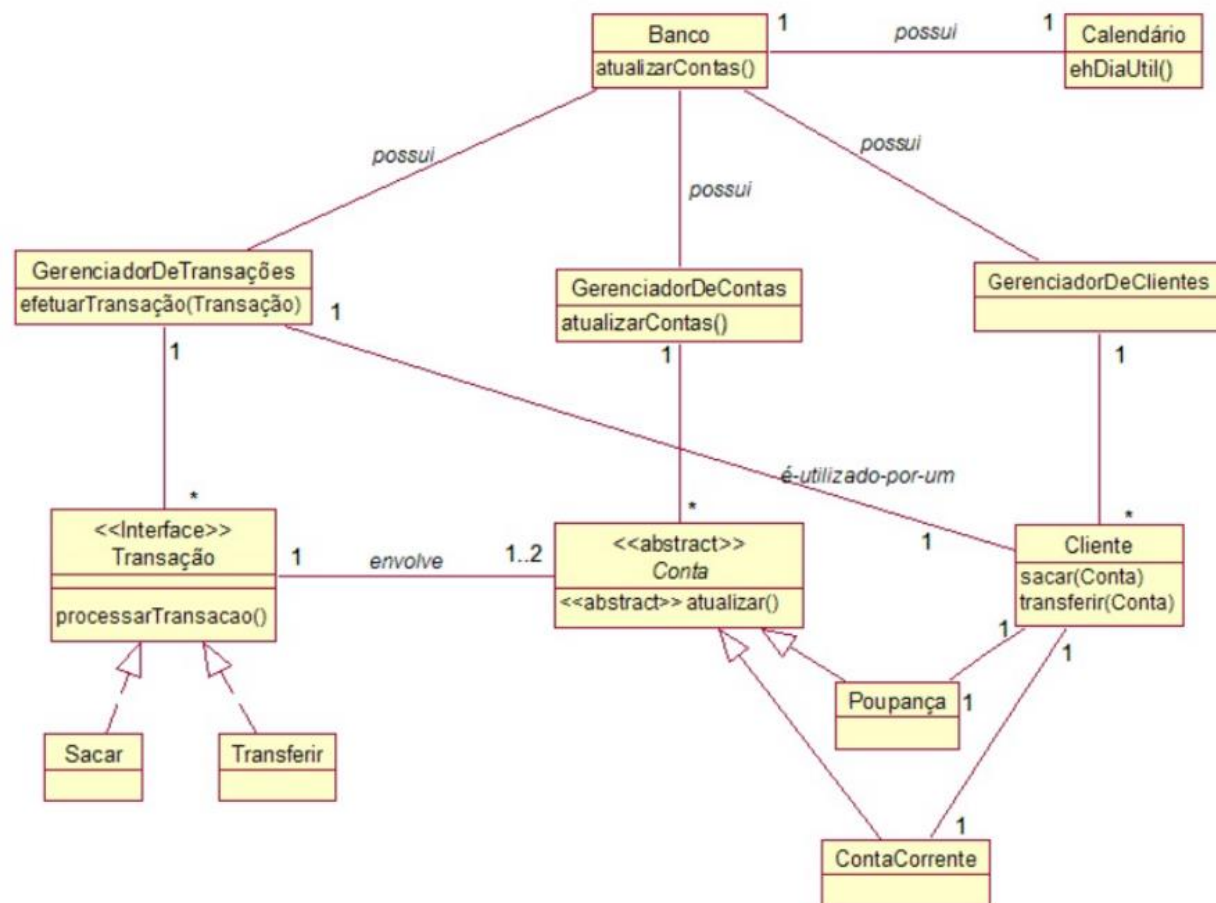
Modelo de Classes

- Perspectiva Conceitual ou Essencial
- Projeta-se um diagrama que representa os conceitos do domínio que está sendo estudado
- Projeta-se com pouca ou nenhuma preocupação com o software que poderá implementá-lo
- Considera-se independente da linguagem implementada



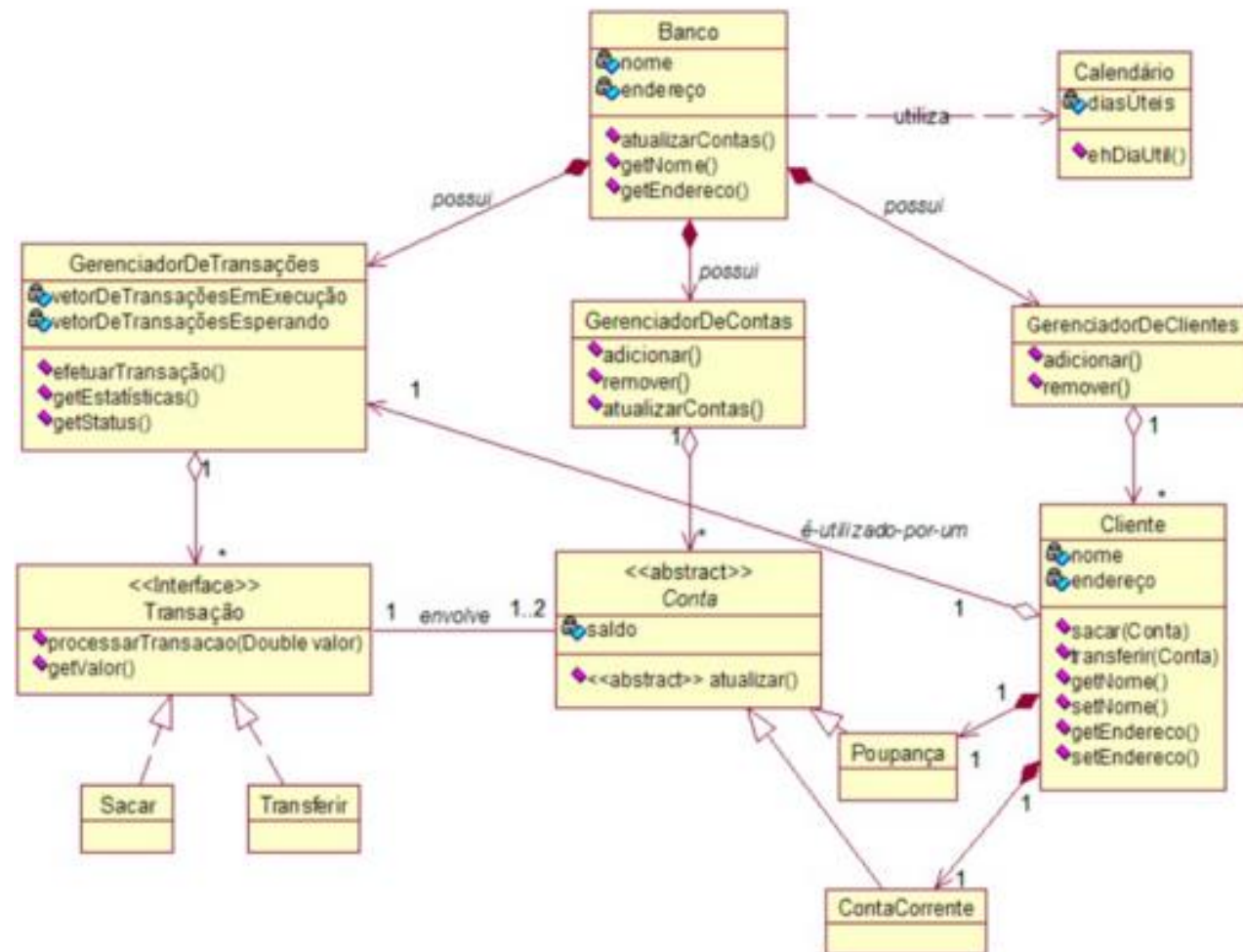
Modelo de Classes

- Perspectiva Especificação
- Analisa-se as suas interfaces apenas
- Desconsiderar a sua implementação
- Tanto classes quanto interfaces são utilizados
- Entendimento maior entendimento da arquitetura



Modelo de Classes

- Perspectiva de Implementação
- Definição de classes
- Implementação às claras
- Perspectiva usada com mais frequência



Modelo de Classes

- Classe Concreta
- Uma classe é representada na forma de um retângulo, contendo duas linhas que separam 3 partes.
- Nome
- Atributos
- Métodos

Pessoa

-nome: String
-idade: int
-sexo: String
-dataNascimento: String
+nasce(data: String)



#2022
Realizar

