Disciplina: Análise e Projeto Orientado a Objetos: UML

- Da análise ao projeto
- No desenvolvimento de um SSOO, a mesma representação para as classes é utilizada durante a análise e o projeto desse sistema.
 - Vantagem: há uma uniformidade na modelagem do sistema.
 - Desvantagem: torna menos nítida a separação entre o que é feito na análise e o que é feito no projeto.

- Na fase de análise, estamos interessados em identificar as <u>funcionalidades</u> e <u>classes</u> do SSOO.
 - Modelo de casos de uso
 - Modelo de classes de análise
 - Modelo de interações de análise



- O modelo de classes de análise e o modelo de casos de uso esclarecem o <u>problema</u> a ser resolvido.
- O modelo de interações também deve começar na fase de análise para representar os aspectos dinâmicos do sistema.
- No entanto, esses modelos são insuficientes para se ter uma visão completa do SSOO para que a implementação comece.



- Antes disso, diversos aspectos referentes à solução a ser utilizada devem ser definidos.
- É na fase de *projeto* que essas definições são realmente feitas.
- Na fase de *projeto*, o interesse recai sobre <u>refinar</u> os modelos de análise.
 - Objetivo: encontrar alternativas para que o SSOO atenda aos <u>requisitos funcionais</u>, ao mesmo tempo em que respeite as restrições definidas pelos <u>requisitos não-funcionais</u>.

- Portanto, o foco da fase de projeto é definir a solução do problema relativo ao desenvolvimento do SSOO.
- Essa fase deve aderir a certos princípios de projeto para alcançar uma qualidade desejável no produto de software final.
- Após a realização do projeto de um SSOO, os modelos que resultarem estarão em um nível de detalhamento grande e suficiente para que o sistema possa ser implementado.

- As principais atividades realizadas na fase de projeto são:
 - 1. Detalhamento dos aspectos dinâmicos do sistema.
 - 2. Refinamento dos aspectos estáticos e estruturais do sistema.
 - 3. Detalhamento da arquitetura do sistema.



- 4. Definição das estratégias para armazenamento, gerenciamento e persistência dos dados manipulados pelo sistema.
- 5. Realização do projeto da interface gráfica com o usuário.
- 6. Definição dos algoritmos a serem utilizados na implementação.

