

**Objetivos:**

- Introduzir o conceito de diagramas de classes e seu papel no design de software.
- Ensinar aos alunos como criar e interpretar diagramas de classes.

**Metodologia:**

- A aula será ministrada remotamente.
- A aula usará metodologia de aprendizagem ativa, onde os alunos são incentivados a participar do processo de aprendizagem de maneira mais direta.

O professor atuará como facilitador, orientando os alunos no processo de criação de seus próprios diagramas de classes.

**Ementa:**

- Introdução aos diagramas de classes
- Elementos básicos de um diagrama de classes
- Relacionamentos entre classes
- Criação de um diagrama de classes
- Interpretação de um diagrama de classes

Planejamento:

### **2 de junho de 2023**

- Introdução aos diagramas de classes (30 minutos)
- Elementos básicos de um diagrama de classes (60 minutos)
- Intervalo (20 minutos)
- Relacionamentos entre classes (60 minutos)
- Criação de um diagrama de classes (60 minutos)

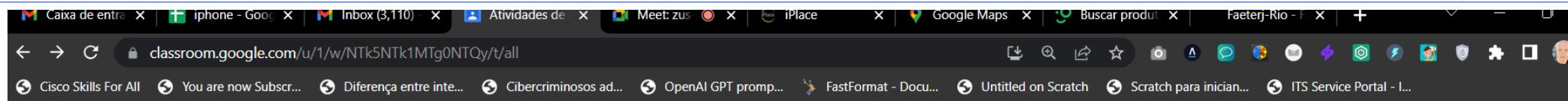
### **9 de junho de 2023**

- Revisão da aula anterior (30 minutos)
- Interpretação de um diagrama de classes (60 minutos)
- Intervalo (20 minutos)
- Atividade em grupo: criação de um diagrama de classes (60 minutos)
- Apresentação da atividade em grupo e feedback (60 minutos)

**Atividades:**

- Os alunos trabalharão em grupos para criar seus próprios diagramas de classes com base em um cenário dado.
- Os alunos apresentarão seus diagramas à classe e receberão feedback do professor e dos colegas.
- Os alunos completarão exercícios para praticar a criação e interpretação de diagramas de classes.

## Aula 09/06/2023. (Diagrama de Classes)



≡ 2023.01 IAS - Manhã ok

Mural

Atividades

Pessoas

Notas



## Aula 02/06/2023. (Diagrama de Classes)



Diagrama de Classes Material complementar

Item postado: 2 de jun.



Diagrama de Classes Material 1

Última edição: 08:39



## Aula 09/06/2023. (Diagrama de Classes)



Material Agregação e Composição (Dia...



1

Item postado: 2 de jun.



## Aula 16/06/2023 (Diagrama de Maquina de Est...)

## Atividade desafio

### Cenário:

Você é um desenvolvedor de software trabalhando em uma equipe que está criando um sistema de gestão acadêmica para a FAETERJ-Rio da Faetec. O sistema deve permitir que os alunos se matriculem em disciplinas, que os professores gerenciem suas turmas e que a administração da faculdade gerencie o processo acadêmico.

### Desafio:

Crie um diagrama de classes e um diagrama de casos de uso que representem as principais entidades, relacionamentos e funcionalidades do sistema de gestão acadêmica. Inclua classes para `Aluno`, `Professor`, `Disciplina`, `Turma` e `Administração`.

### \*\*Comentários:\*\*

- A classe `Aluno` deve ter atributos como `nome`, `matrícula` e `curso`.
- A classe `Professor` deve ter atributos como `nome` e `departamento`.
- A classe `Disciplina` deve ter atributos como `nome` e `código`.
- A classe `Turma` deve ter um relacionamento com as classes `Disciplina`, `Professor` e `Aluno` para representar as turmas das disciplinas.
- A classe `Administração` deve ter funcionalidades para gerenciar o processo acadêmico, como matrícula de alunos e alocação de professores.
- O diagrama de casos de uso deve incluir casos de uso para as principais funcionalidades do sistema, como matrícula de alunos, gerenciamento de turmas e geração de relatórios.