

Descartado

## Diagramas

### Cartões CRC

Um cartão CRC (classresponsabilitycard) é um cartão em que são adicionadas informações sobre uma classe e suas responsabilidades, e seus colaboradores.

COMBATE	
TotalCartas1 = 0; *Jogador 2 ganha TotalCartas2 = 0; *Jogador 1 ganha	JOGADOR CARTA

JOGADOR	
Nome; CartasNaMao; Pega Carta; GanhaCarta; PerdeCarta; TotalCartas1; TotalCartas2;	CARTA JOGADA

CARTA	
Personagem; Força;  Agente Cabo Soldado Sargento Subtenente Tenente Capitão Major Coronel General Mina  Agente > General; Cabo > Mina; Cabo>Soldado; Soldado>Agente; Sargento>Cabo; Subtenente>Sargento; Tenente>Subtenente; Capitão>Tenente; Major>Capitão; Coronel>Major; General>Coronel;	

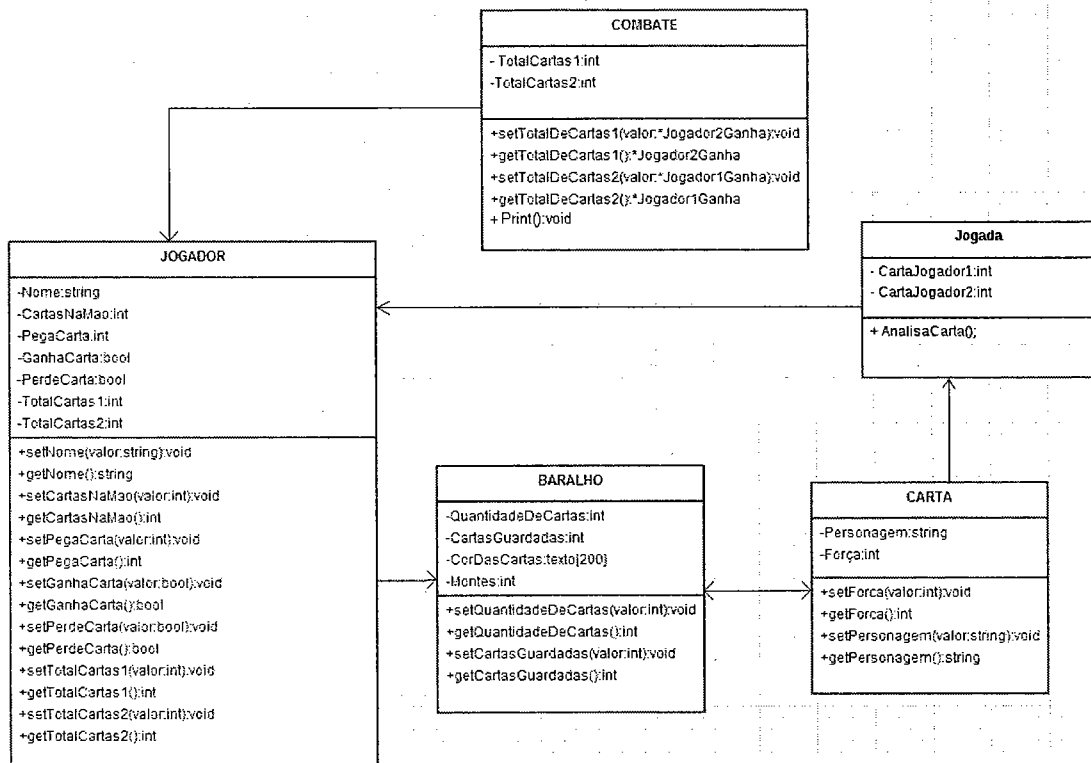
BARALHO	
Quantidade De Cartas; Cartas Guardadas; Cor Das Cartas; Montes;	CARTA

JOGADA	
CartaJogador1; CartaJogador2;	CARTA

## Diagrama UML

Podemos dizer que o cartão CRC é uma versão simplificada de um diagrama UML (unified modeling language). O UML é um dos processos pré-desenvolvimento mais eficazes, pois com ele temos todo embasamento necessário do que cada classe faz, deve ou pode fazer.

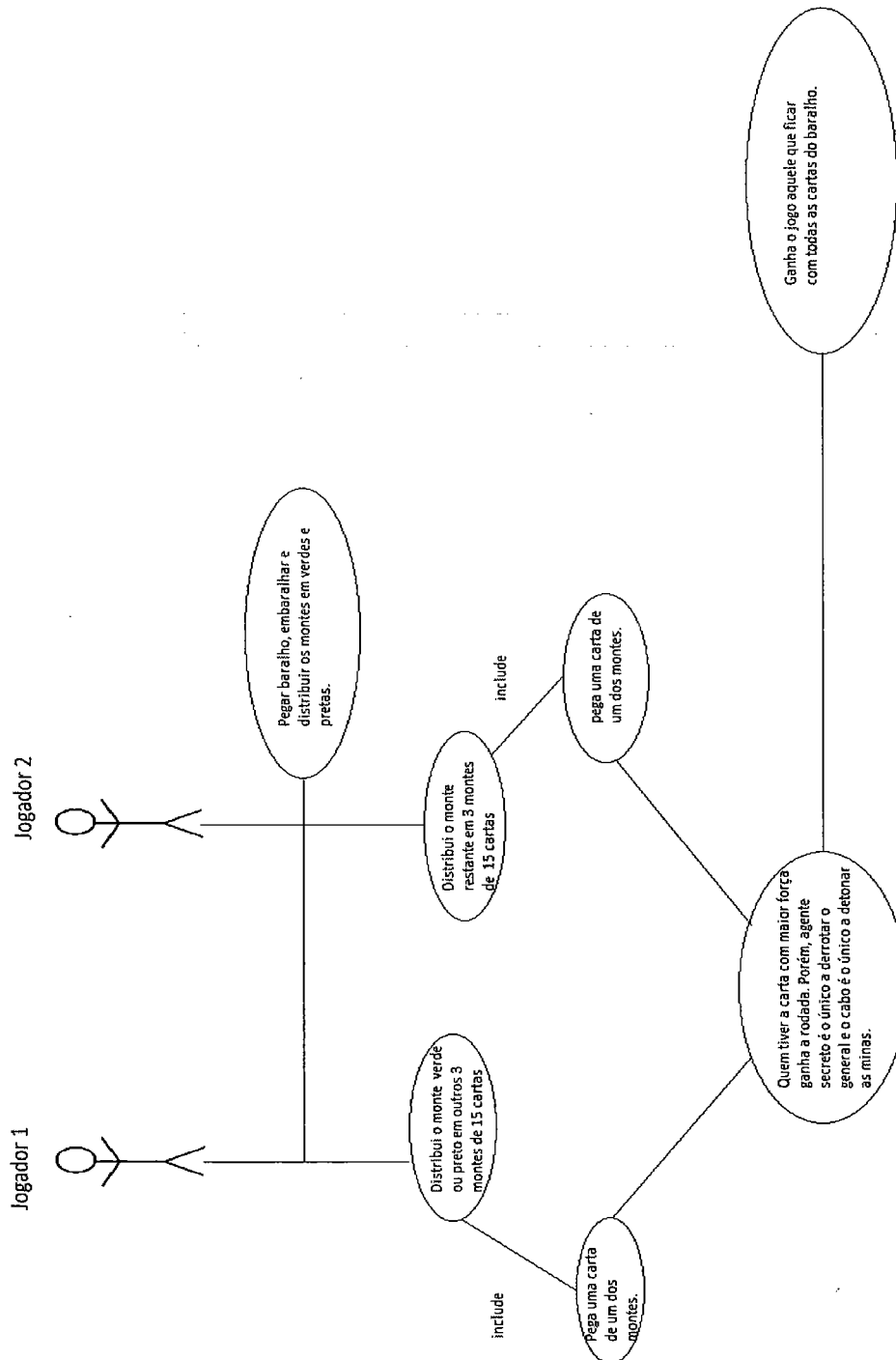
Basicamente a UML é uma linguagem visual para especificação e desenvolvimento de software, e seu proposito é o entendimento do programa.



## Diagrama de Casos de Uso

O diagrama de casos de uso descreve o cenário do programa e suas funções, na perspectiva do usuário.

Ele é composto basicamente por quatro partes: Cenário, sequência de eventos que acontecem quando um usuário interage com o sistema, Ator, um tipo de usuário do sistema, Caso de Uso, tarefa ou uma funcionalidade realizada pelo usuário e Comunicação, o que liga um ator com um caso de uso.



## Diagrama de Atividades

Ele descreve os aspectos dinâmicos do sistema, mostra o fluxo de uma atividade para outra. É um tipo especial de diagrama de gráfico de estado, exibindo o fluxo de uma atividade para outra, no sistema. Um diagrama de atividades é desenhado normalmente a partir de um caso de uso.

