

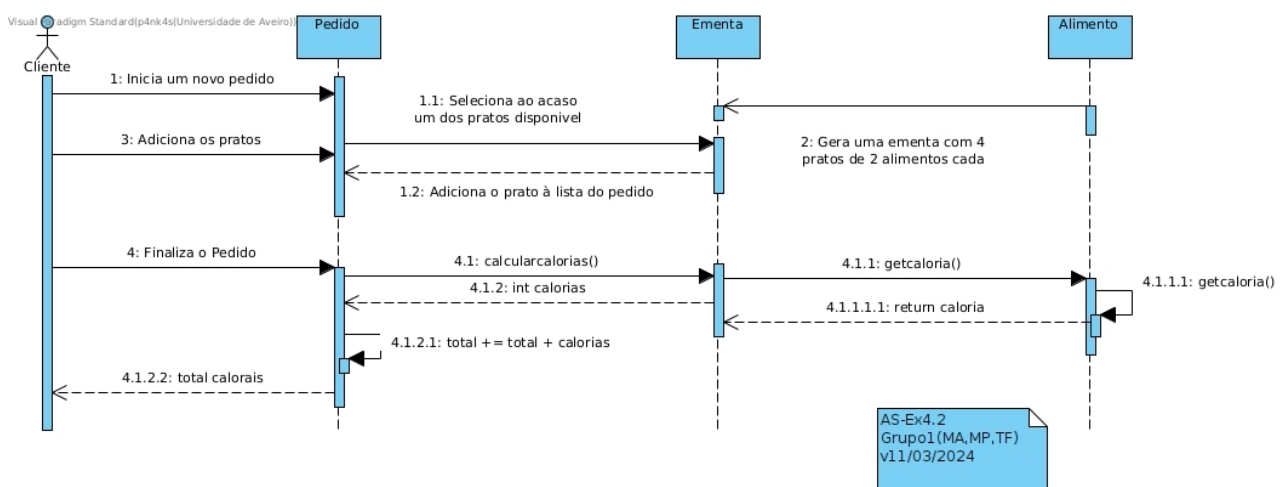
RELATÓRIO

Lab 4: Modelação de comportamento

Exercício 4.1

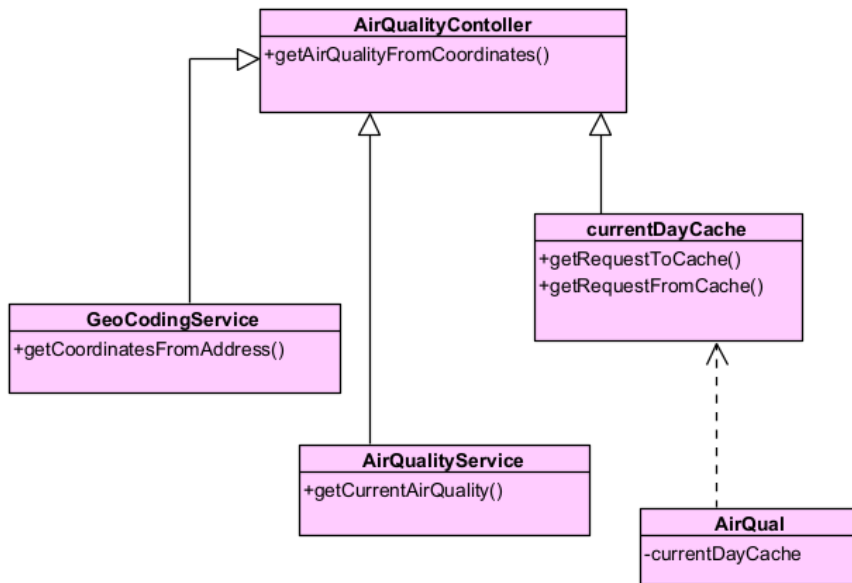
O diagrama representa um pagamento por Apple Pay: primeiramente o cliente carrega no botão do Apple Pay no checkout da aplicação IOS; em seguida a aplicação IOS executa um requerimento de pagamento ao PassKit View Controller; o PassKit View Controller pede uma autorização e também uma conta/endereço de envio; o cliente dá permissão ao PassKit View Controller; as informações do pagamento chegam ao PassKit View Controller; o PassKit View Controller envia um Apple Token para o Apple Server; o Apple Server codifica o Token com o Merchant Id; o Apple Server remte o Token codificado ao PassKit View Controller, que por sua vez o vai reencaminhar para a aplicação IOS; a aplicação IOS faz um pedido de pagamento ao Serviço de Pagamentos; o Serviço de Pagamentos converte o pedido e decodifica o Token; o Serviço de Pagamentos faz um pedido de pagamento à Gateway, e ela retorna uma resposta do pedido de pagamento; por fim, o Serviço de Pagamentos converte a resposta e envia uma resposta de pagamento à aplicação IOS.

Exercício 4.2

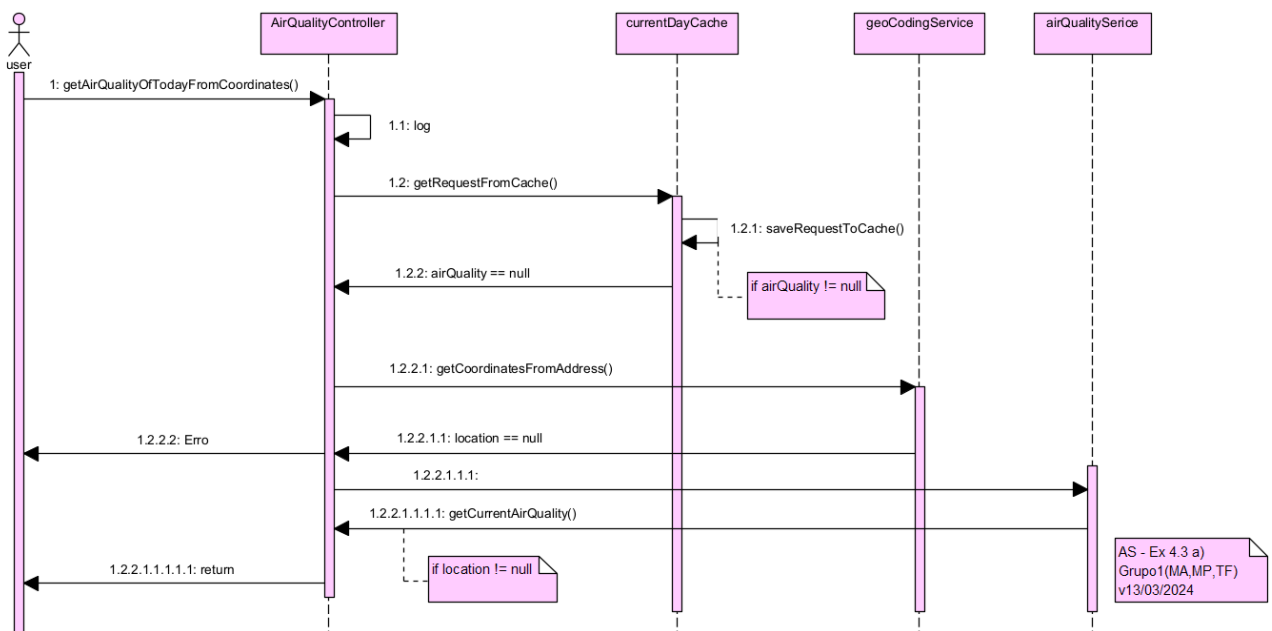


Exercício 4.3

AS - 4.3 b)
Grupo1(MA,MP,TF)
v13/03/2024

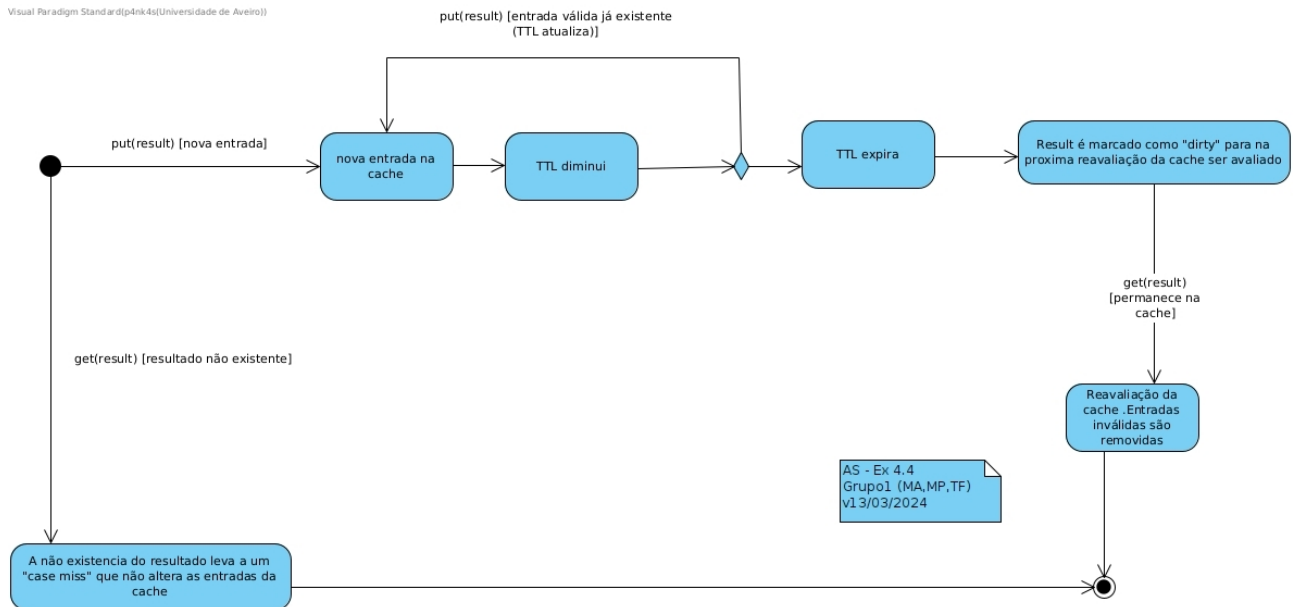


sd [air-quality]



AS - Ex 4.3 a)
Grupo1(MA,MP,TF)
v13/03/2024

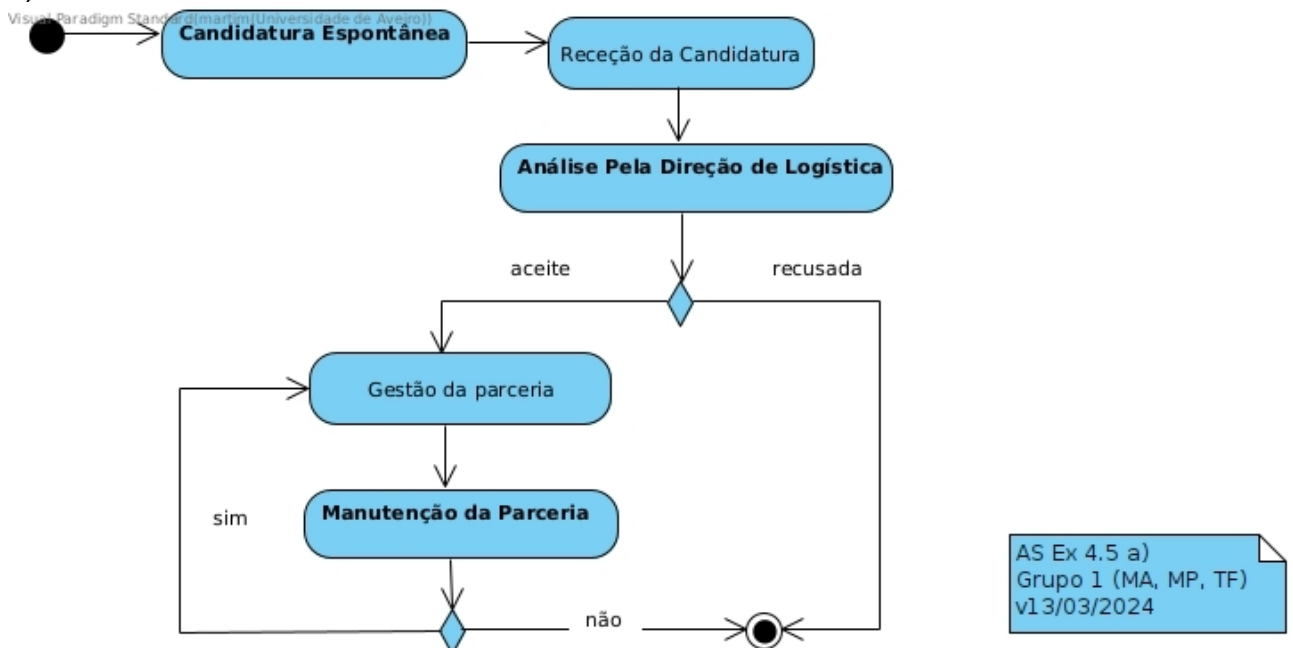
Exercício 4.4



Exercício 4.5

Foi possível construir um diagrama de atividades, um diagrama de "Use Cases", um diagrama de Classes e um diagrama de máquina de estados. Apenas não foi possível construir um diagrama de sequência, pois a classe "Estafeta" pode tomar vários estados ao longo do processo, dificultando o desenvolvimento de uma sequência coesa.

a)



AS 4.5 b)
Grupo 1 (MA,MP,TF)
13/03/2024

