

[< VOLTAR](#)

Diagrama de Objeto: Conceitos, notação e aplicação



Este tópico irá apresentar o diagrama de objeto, suas notações e aplicação.

NESTE TÓPICO

- › Recapitulando
- › Referências

Marcar
tópico



Como visto anteriormente, o diagrama de classes traz uma visão estática do sistema. As classes representadas nesse diagrama são, na verdade, a sintetização de um conjunto de objetos que serão utilizados pela aplicação. Partindo desse princípio, pode-se dizer que o diagrama de objetos tem a função de representar um momento da aplicação, exemplificando assim o funcionamento das classes.

Esse não é um diagrama muito utilizado na prática, uma vez que as aplicações orientadas a objeto tendem a ter inúmeros objetos instanciados ao longo do seu ciclo de vida, variando em número e classes de objeto, utilizados de acordo com o momento da aplicação. Entretanto, em termos didáticos, esse diagrama pode ser útil para explicar um momento específico do software.

Para modelar um diagrama de objeto, se deve:

- Identificar o momento que deseja modelar. Também chamado de mecanismo a ser modelado, a ideia é representar uma função ou comportamento de parte do sistema, descrevendo então a interação de um conjunto de classes.
- Criar a colaboração e o relacionamento desse conjunto de objetos naquele momento.
- Imaginar o cenário de forma congelada, a fim de que se possa colocar os valores e estados de cada atributo, de cada objeto. A ideia é que se tenha no final dessa representação uma fotografia do sistema em um determinado momento.

A figura abaixo mostra os objetos de um sistema de reclamação no momento em que um técnico assume que irá analisar a reclamação de seu cliente no equipamento que ele é mais especialista.

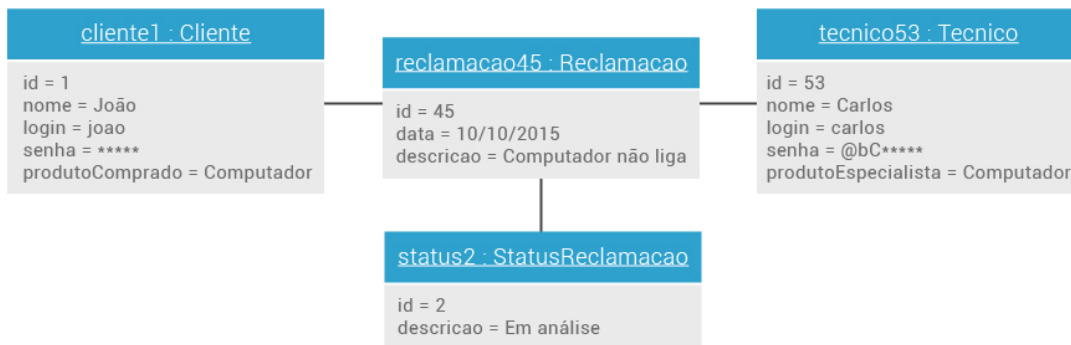


Diagrama de Objeto: Sistema de Reclamação

Recapitulando

Neste tópico vimos como podemos utilizar o diagrama de objeto para representar um determinado momento da aplicação que está sendo modelada, através dos objetos instanciados pelas classes desenhadas.

Quiz

Exercício Final

Diagrama de Objeto: Conceitos, notação e aplicação

INICIAR ➤

Referências

BOOCK, Grady; JACOBSON, Ivar; RUMBAUGH, James. **UML: guia do usuário**. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

PRESSMAN, R. S. **Engenharia de Software: Uma abordagem profissional**. 7ª. ed. Porto Alegre: AMGH, 2011.

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de Software**. 9ª. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.



Avalie este tópico



ANTERIOR

Diagrama de Classes: Conceitos, notação e aplicação

ceitos, nota
Biblioteca

(<https://www.uninove.br/conheca>

a-

[uninove/biblioteca/sobre-](#)

a-

biblioteca/apresentacao/)

Portal Uninove

(<http://www.uninove.br>)

Mapa do Site



Índice

Diagrama de Seqüência: Conceitos, notações

aplica

® Todos os direitos reservados

Ajuda?

PRÓXIMO
(https://ava.un
otaadecurso=)