UML – VITOR CAMILO DE ALENCAR BI3009301  
  
  
UML, ou Unified Modeling Language, é uma linguagem de notação destinada à modelação e documentação das fases de desenvolvimento de softwares orientados a objetos.

Utilizando uma série de elementos gráficos, como retângulos, setas e linhas, a UML consegue criar diagramas para representar as áreas de um software, suas interações e mudanças. Em outras palavras, ela fornece uma espécie de “desenho” para auxiliar a equipe do projeto a visualizar os aspectos do programa e facilitar a construção.

Assim, os desenvolvedores podem ter uma visão geral do trabalho em diagramas padronizados, evitando problemas comuns no desenvolvimento, como erros nas fases de implementação ou na comunicação entre os envolvidos. Afinal, como se trata de uma linguagem padrão, objetiva e eficiente, ela pode ser facilmente entendida.

Tipos de diagramas UML

Os diagramas são divididos em dois grandes grupos: estruturais e comportamentais. Veja abaixo mais detalhes sobre eles:

Estruturais: os diagramas estruturais conseguem modelar os aspectos estáticos do software, como métodos, interfaces, serviços, arquitetura e classes, por exemplo;

Comportamentais: os diagramas comportamentais especificam detalhes do comportamento do software para exemplificar como determinadas funções deverão funcionar, incluindo os possíveis métodos de interação dos usuários.

