

Design de Software

Revisão - Engenharia de Requisitos

- UML
 - Unidade de Modelagem Unificada
 - Usada principalmente para se fazer modelos para especificações de software orientado a objetos
- Diagramas de Atividade
 - Mostram as atividades que compõem um processo do sistema e o fluxo de controle
 - Decompõe um processo em suas atividades
 - Modelam a execução de atividades sequenciais ou concorrentes
 - Possui
 - Decisões
 - Bifurcação e união
 - Raias
 - Atividades e transições
 - Estados iniciais e finais
- Diagramas de Estados
 - São diagramas que representam os estados que um objeto pode assumir e as mudanças de um estado para outro
 - Possui
 - Estados
 - Transições
 - Subestados
- Classes e Objetos
 - Classes entidade: uma classe entidade modela informação e comportamento associado que geralmente tem uma vida longa
 - Classes limite: cuidam da comunicação entre meio com o qual sistema interage e o sistema propriamente dito
 - Classes controle: modela uma sequência de comportamentos específicos a um ou mais casos de uso
- Associações
 - Relacionamentos de generalização e associação
 - Associação: ligação entre duas classes