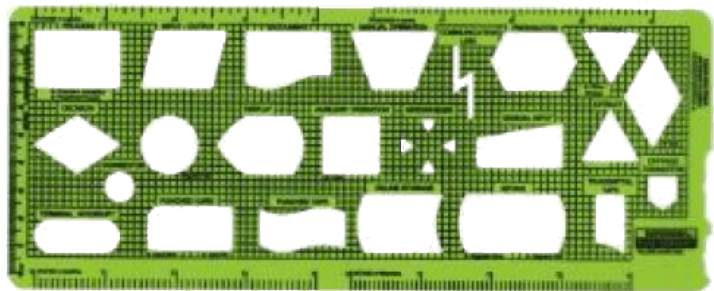


Lógica e Programação Java



Programadores {+ Inovadores ;}

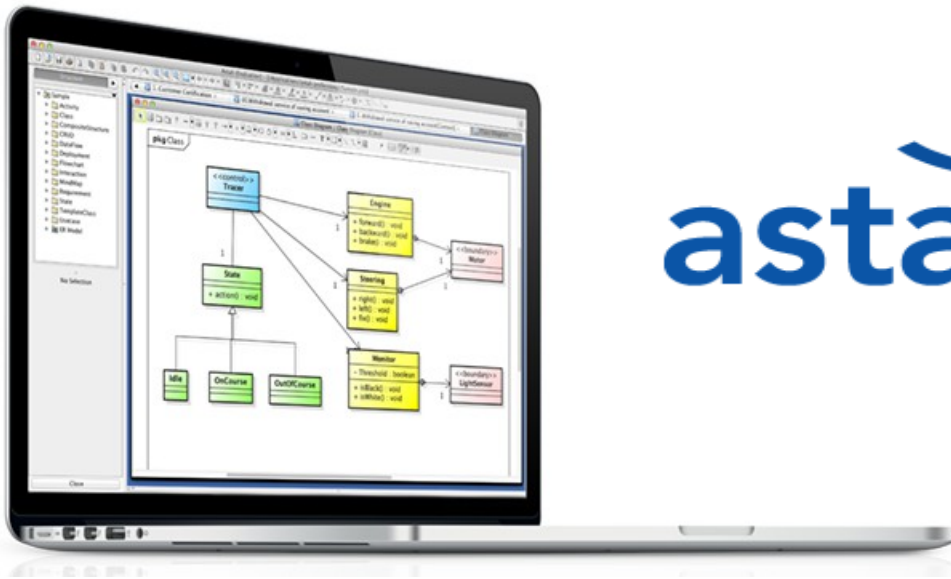
www.x25.com.br

- Orientação a Objetos – Parte 2
 - UML (software astah)
 - Diagramas Estruturais
 - Diagramas Comportamentais
 - Diagramas de Interação



astah – Diagrama de Classes

- Antigo Jude
- Versão Community é aberta
- Para todas as plataformas



astah

<http://astah.net/>



Grady Booch, Jim Rumbaugh e Ivar Jacobson



Visão Geral da Unified Modeling Language

Baseada em:

- Desenhos de Diagramas
- Relacionamentos
- Mundo Real

Destinada a:

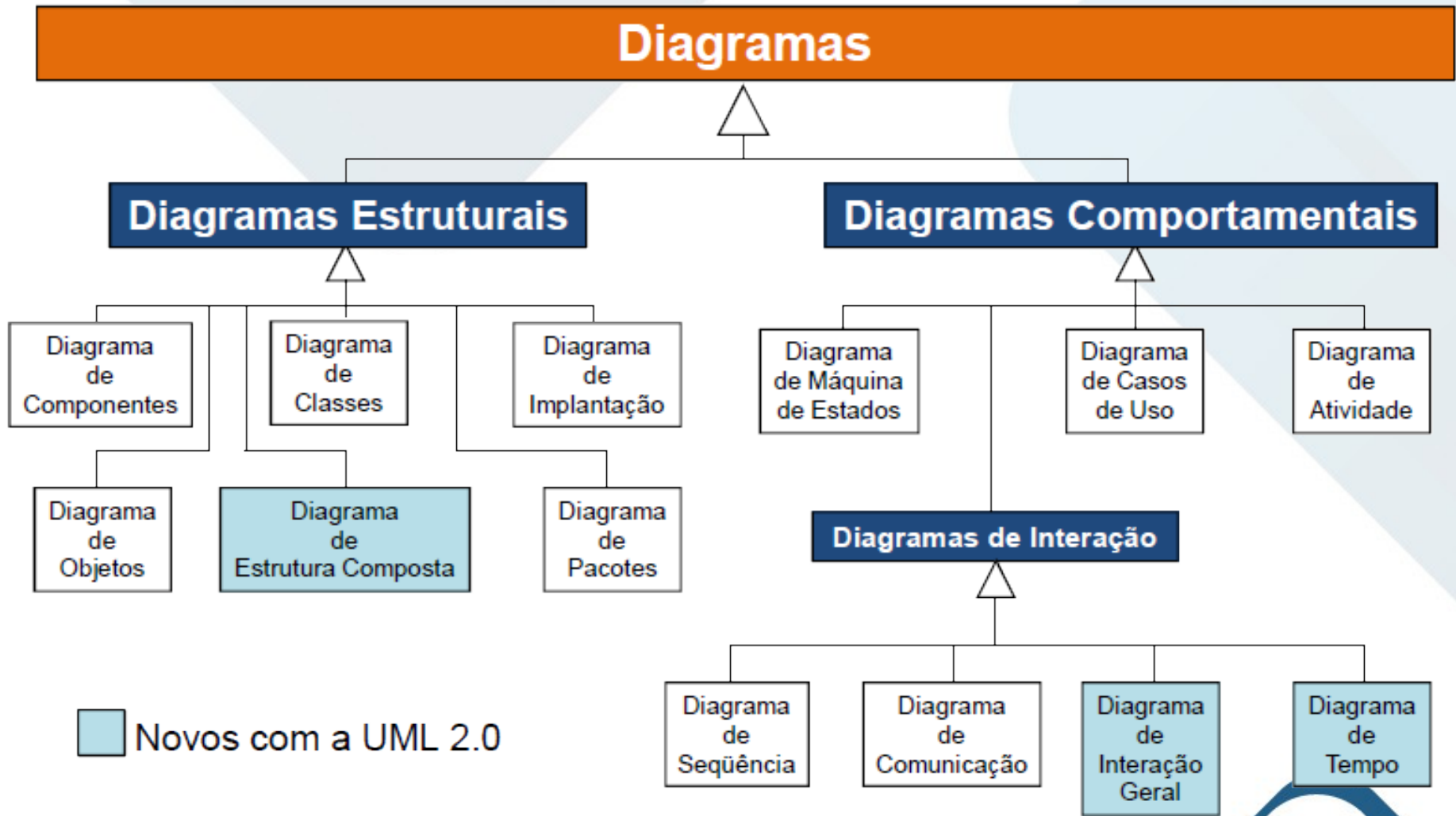
- Visualizar
- Especificar
- Documentar
- Auxiliar na Construção



Programadores {+ Inovadores ;}

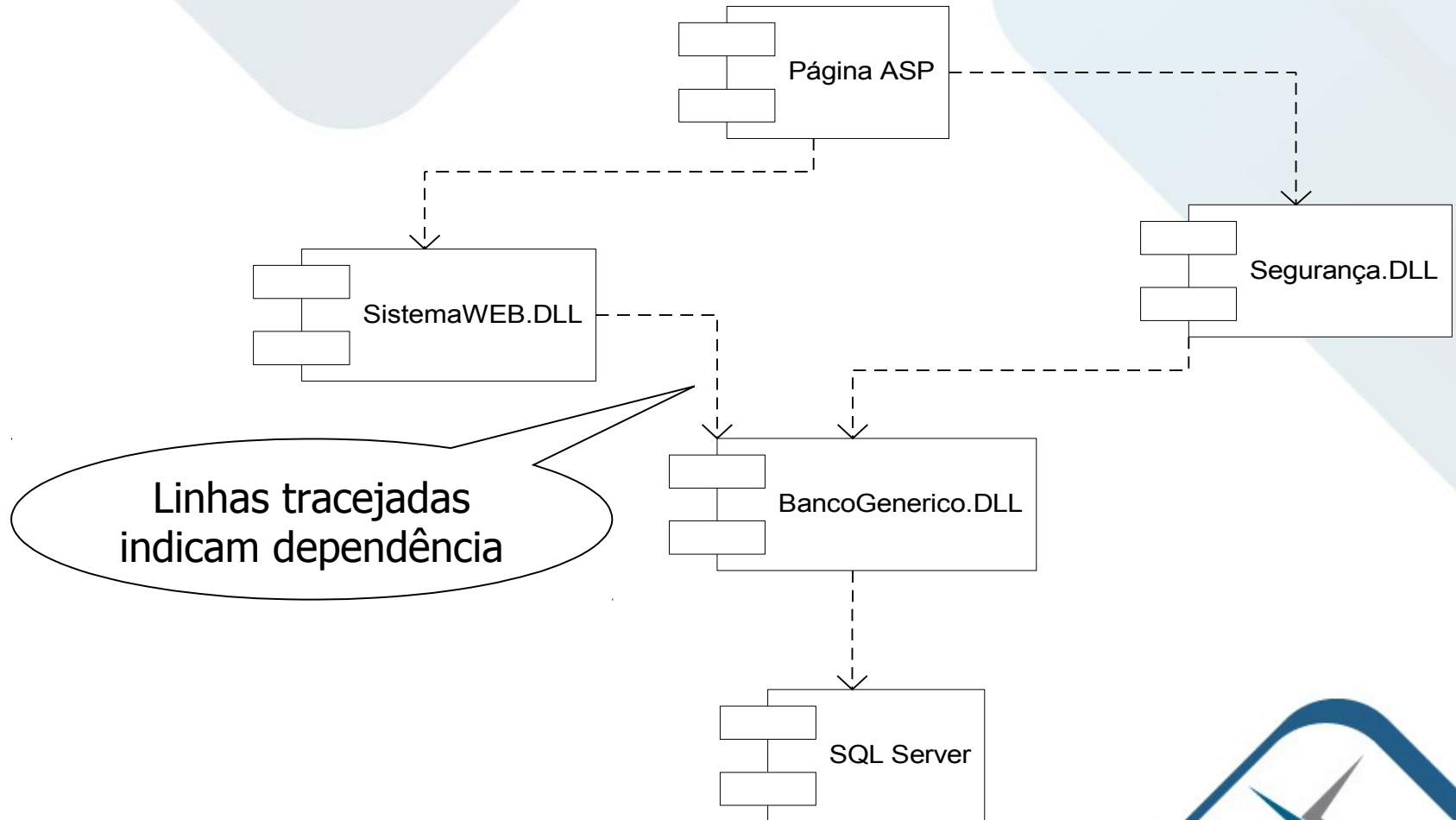
www.x25.com.br

Os 13 Diagramas da UML



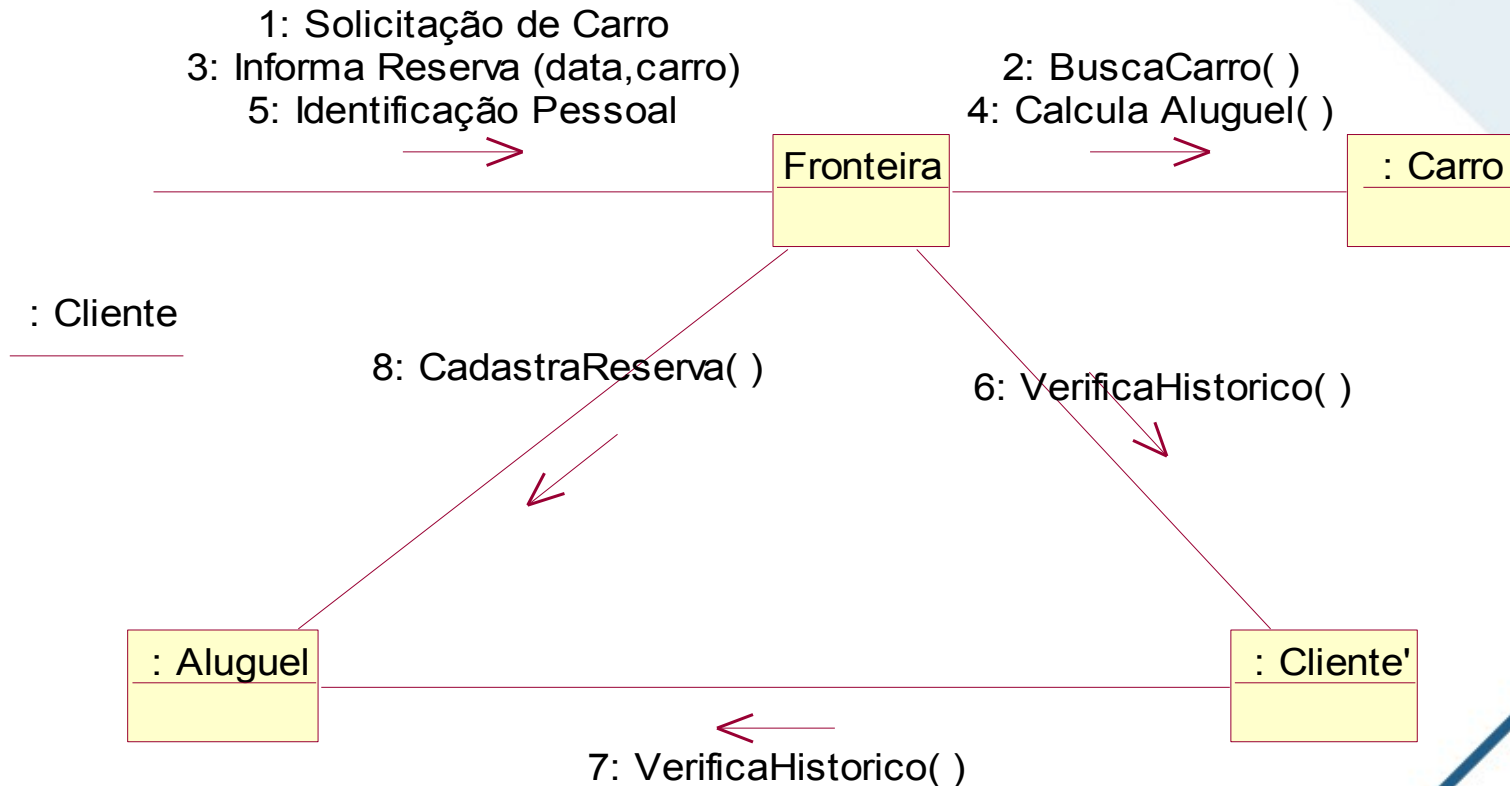
01. Diagrama de Componentes

Mostrar como os diferentes subsistemas de software formam a estrutura total de um sistema



02. Diagrama de Objetos

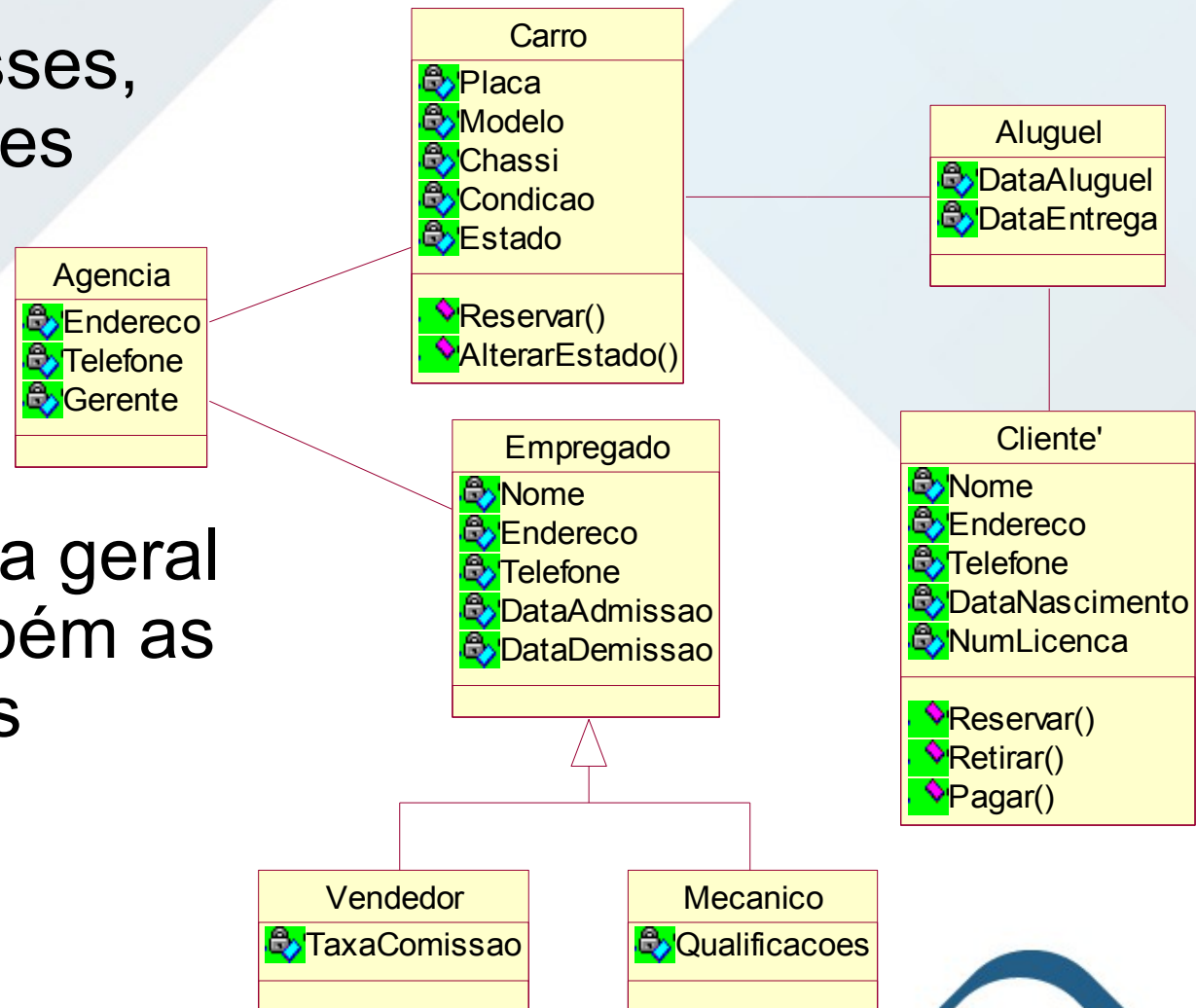
Mostrar como um grupo de objetos interage com os demais, documentar a ordem em que cada mensagem ocorre



03. Diagrama de Classe

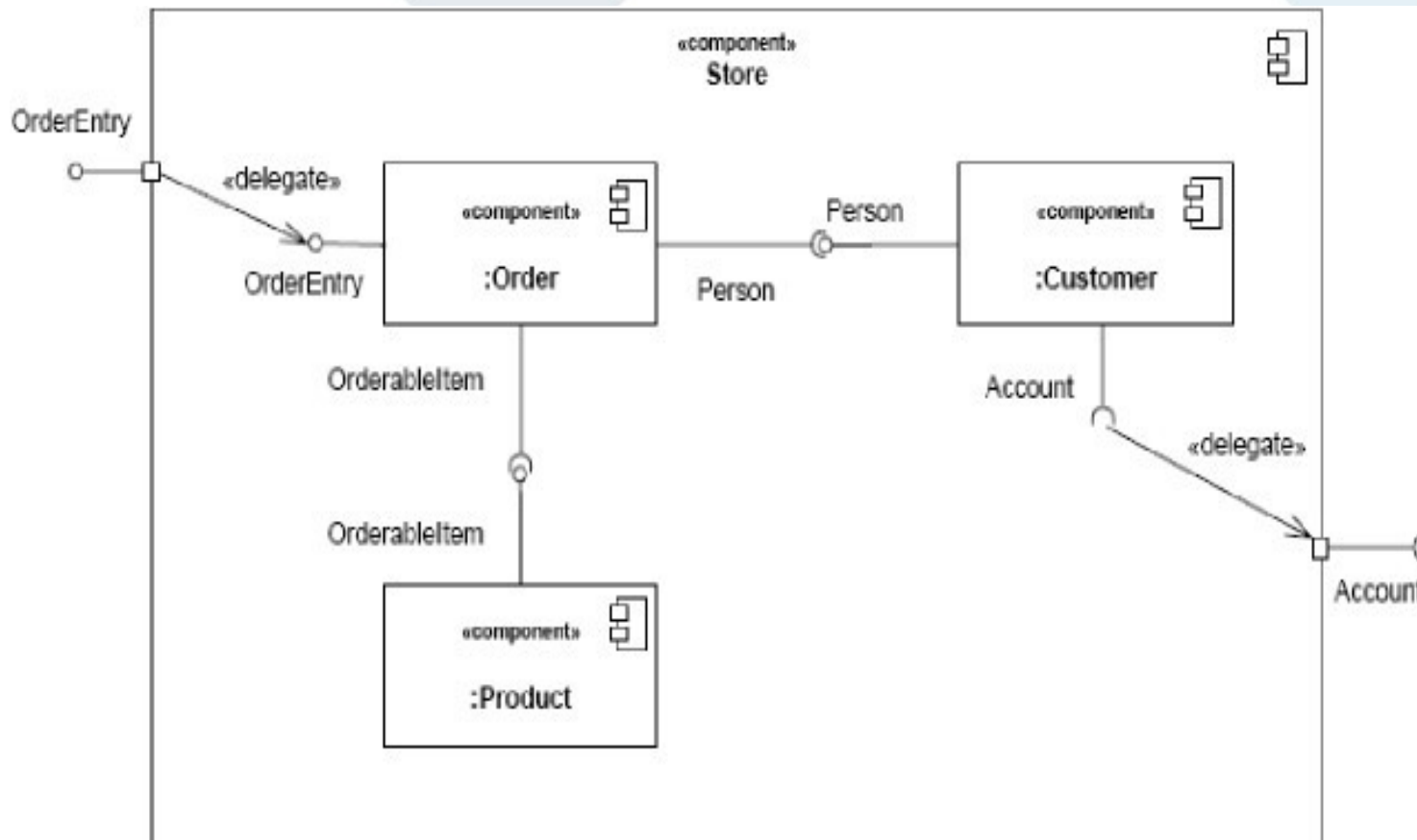
Classificar as classes, pacotes e interfaces envolvidos neste processo e a relação de uns com os outros

Mostrar a estrutura geral do sistema e também as suas propriedades relacionais e de comportamento



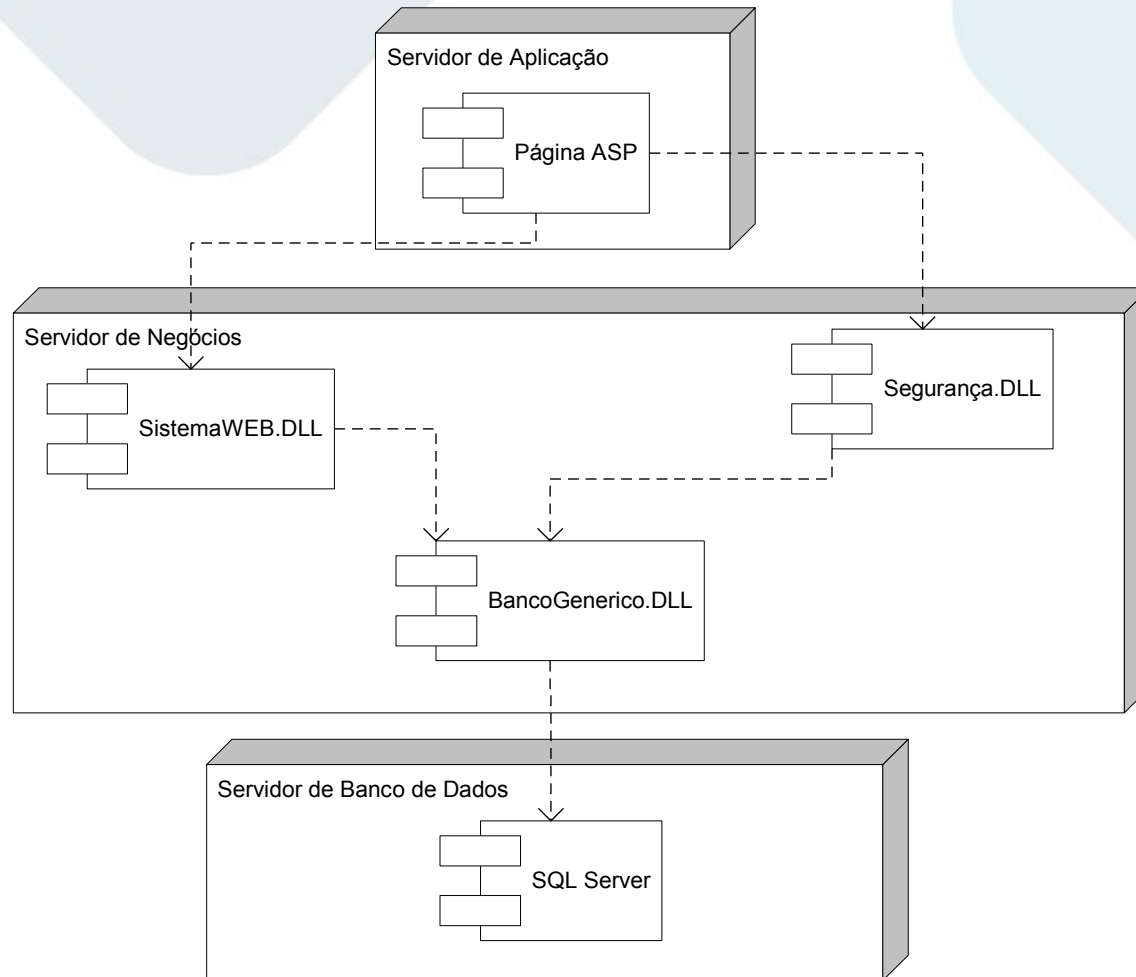
04. Diagrama de Estrutura Composta

Usado quando uma classe possui a estrutura interna muito complexa, mostrar as relações entre as partes.

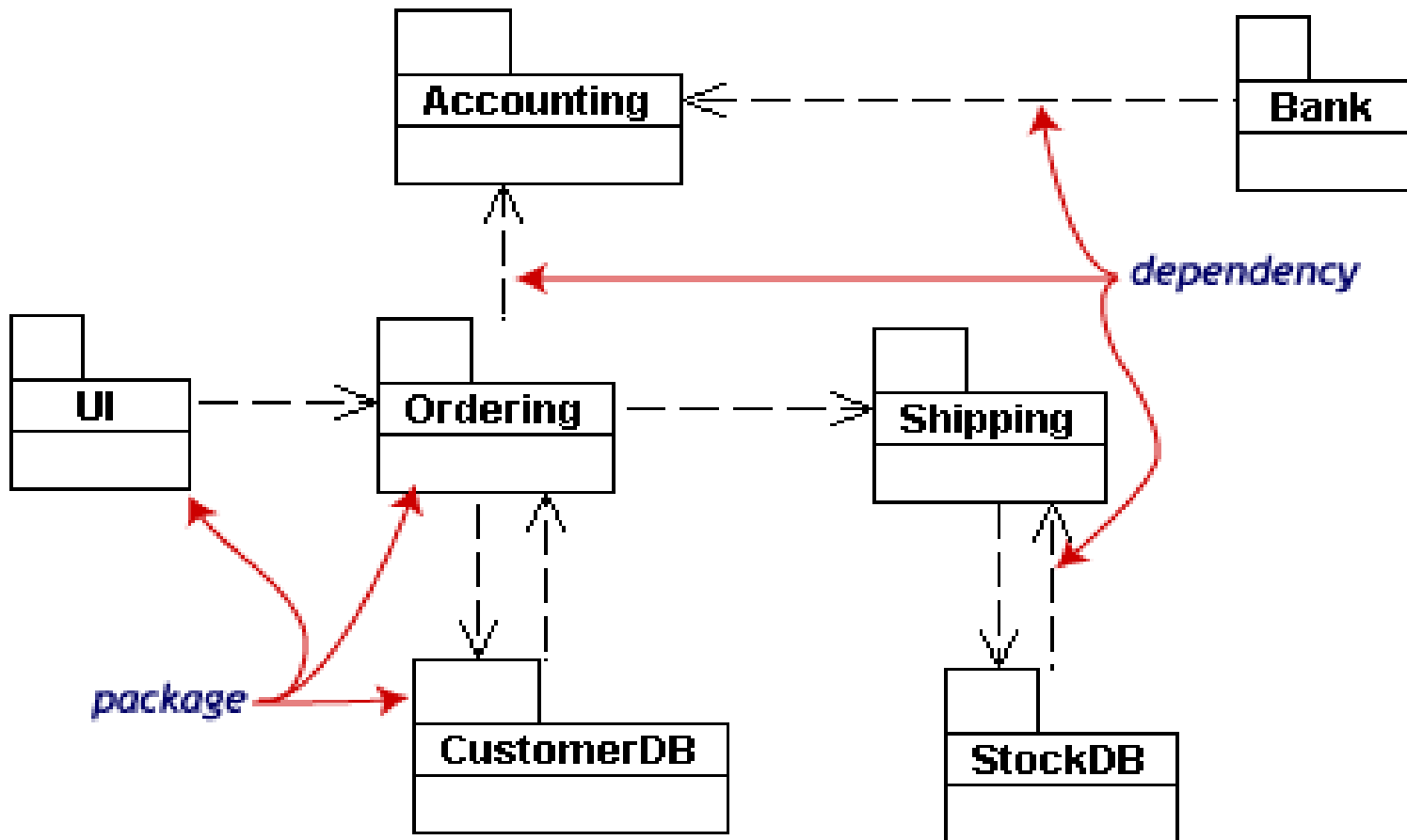


05. Diagrama de Implantação

Mostrar como estão configurados o hardware e o software dentro de um determinado sistema



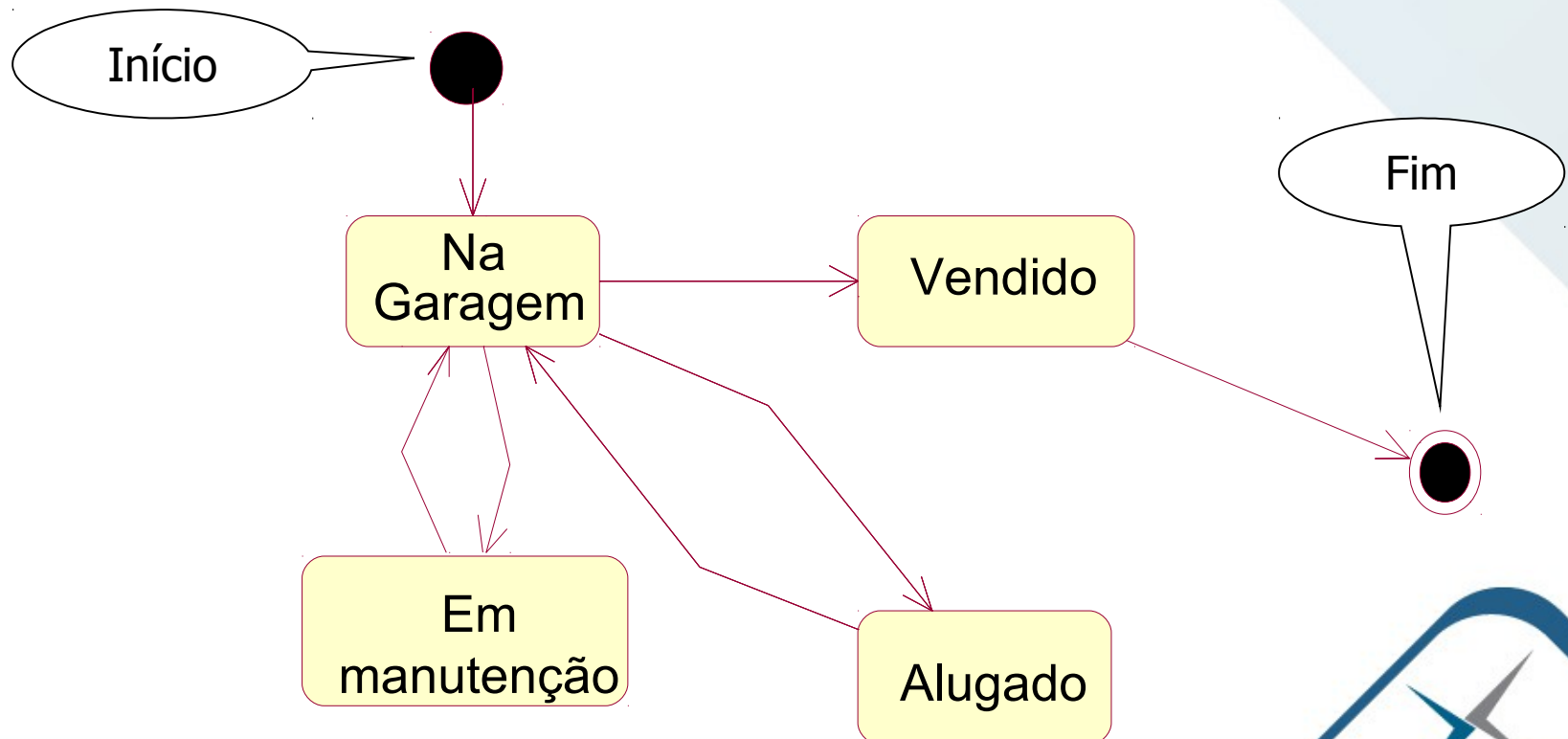
Mostrar como os pacotes se relacionam



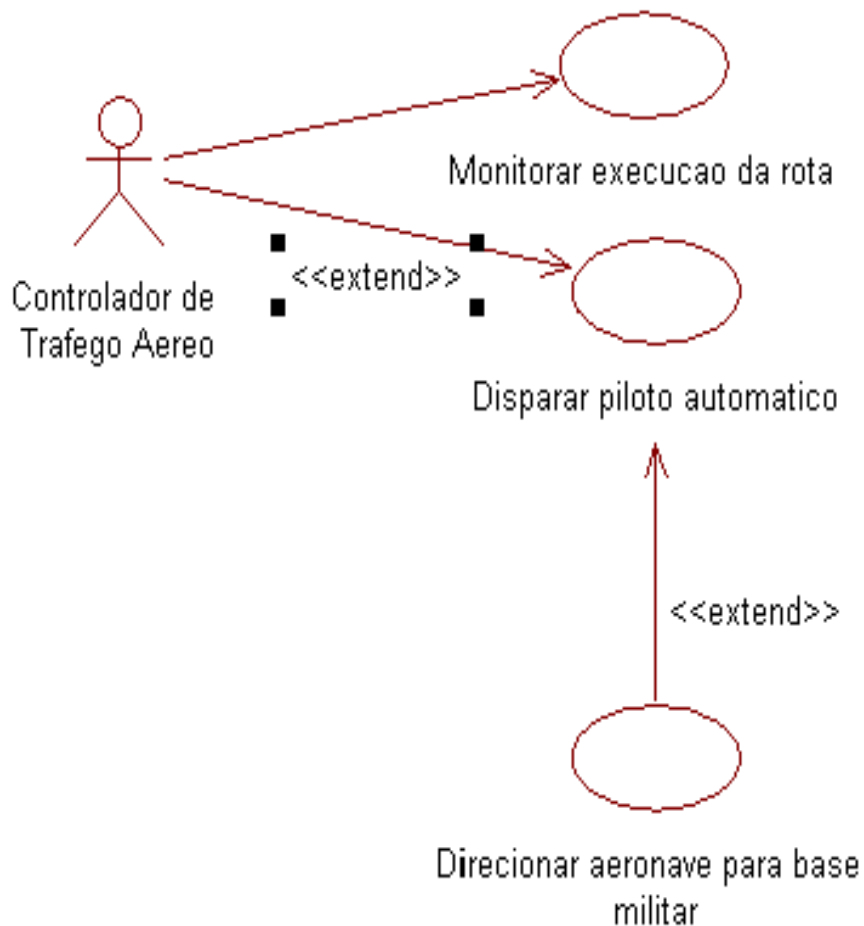
07. Diagrama de Máquina de Estado

Mapear as diferentes condições em que se encontram os objetos

Associar os eventos que levam os objetos a se encontrarem em uma determinada situação em um dado momento



08. Diagrama de Casos de Uso

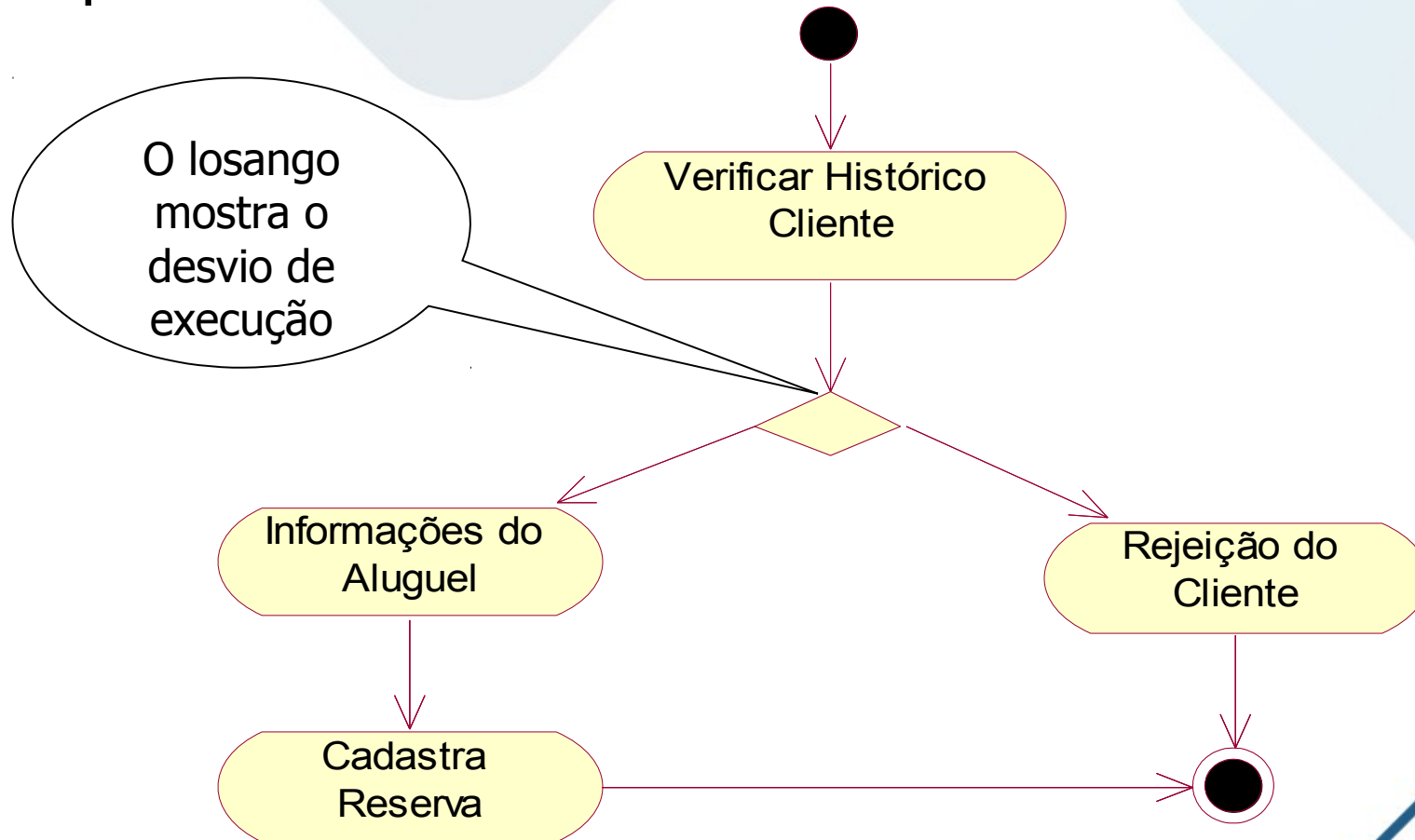


Especificar uma interação entre um usuário e o sistema, no qual o usuário tem um objetivo muito claro a atingir

09. Diagrama de Atividade

Apresentar a lógica que ocorre em resposta a ações desencadeadas internamente

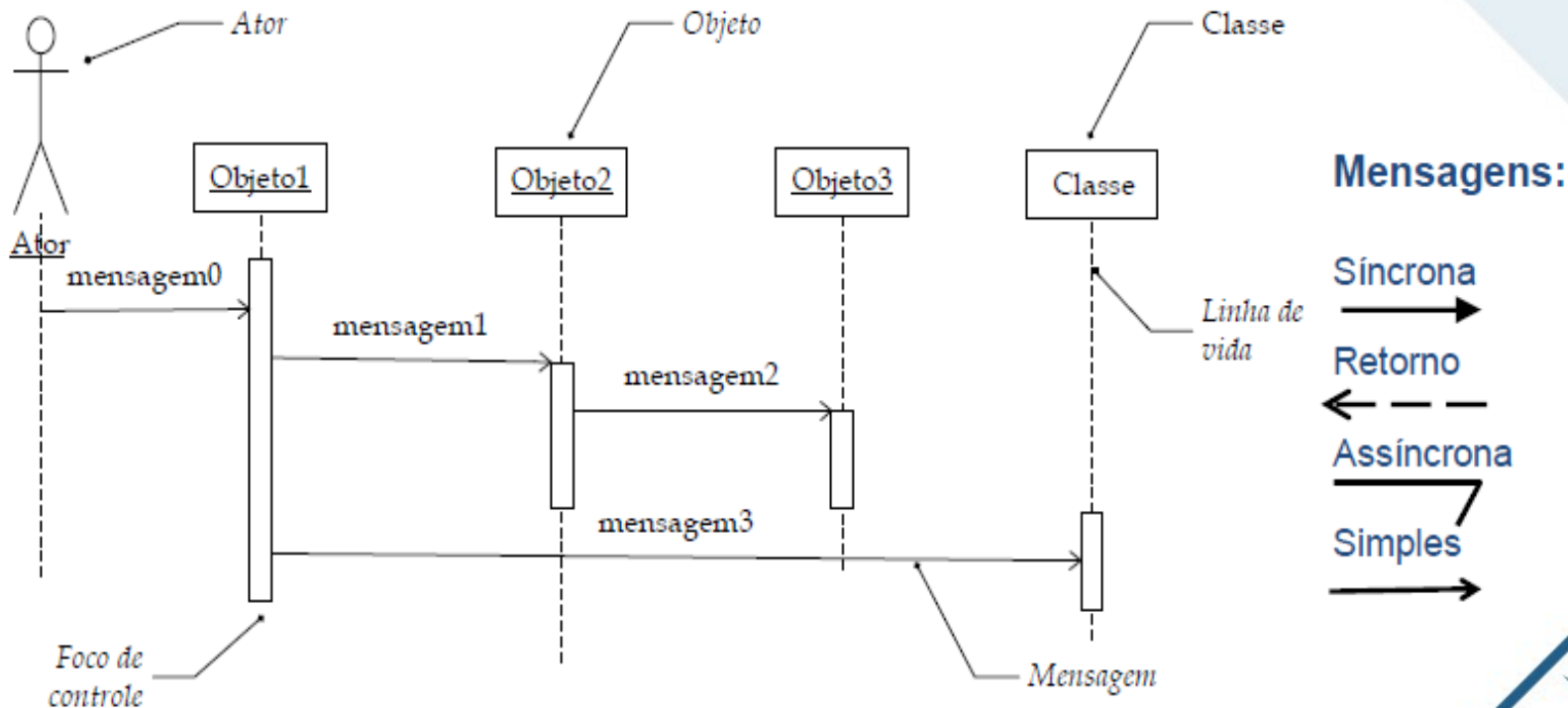
Reportar a uma determinada classe ou caso de uso



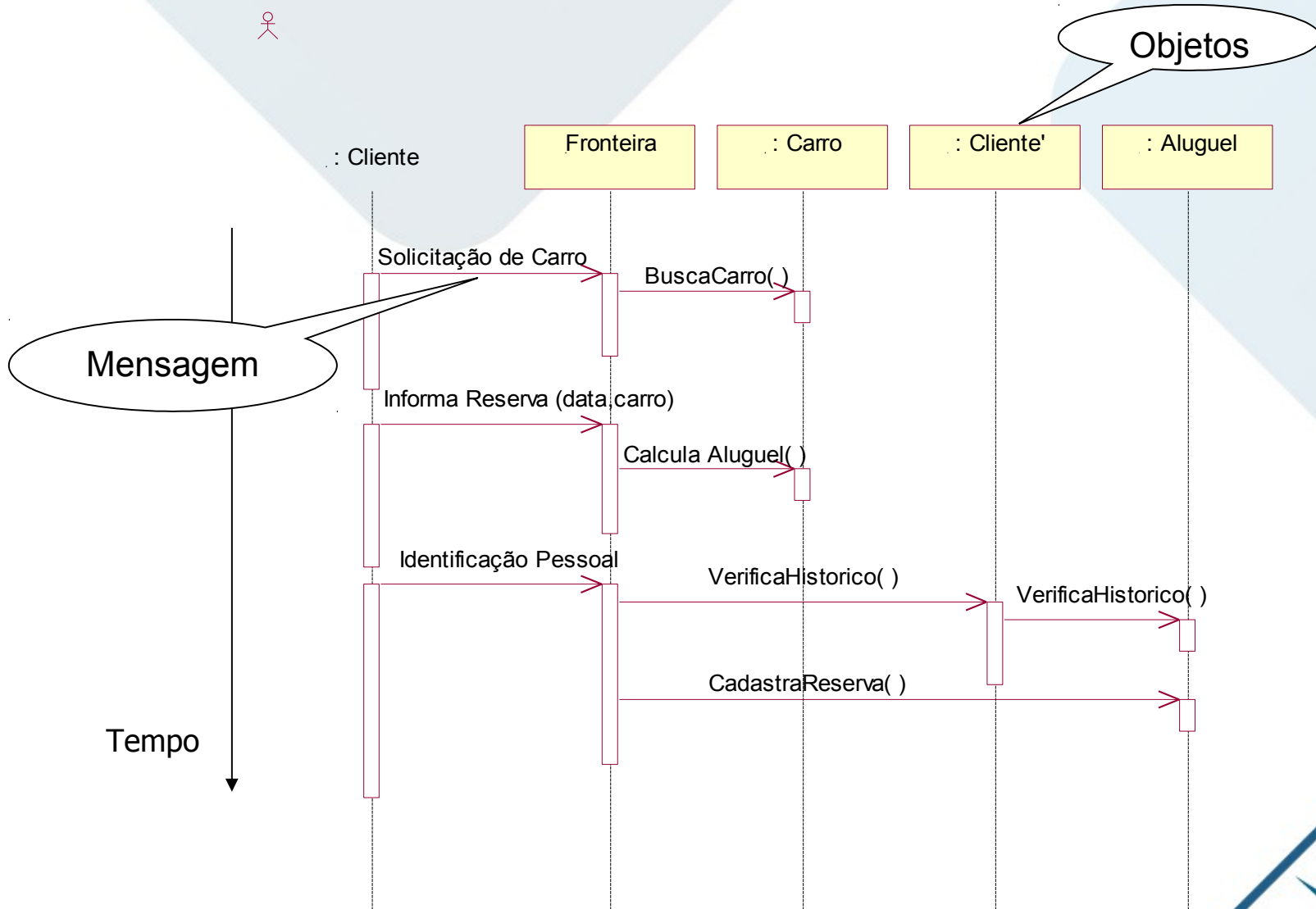
10. Diagrama de Sequência

Mostrar uma interação organizada em forma de uma série lógica, dentro de um período de tempo

Participantes são apresentados dentro do contexto das mensagens que transitam entre eles

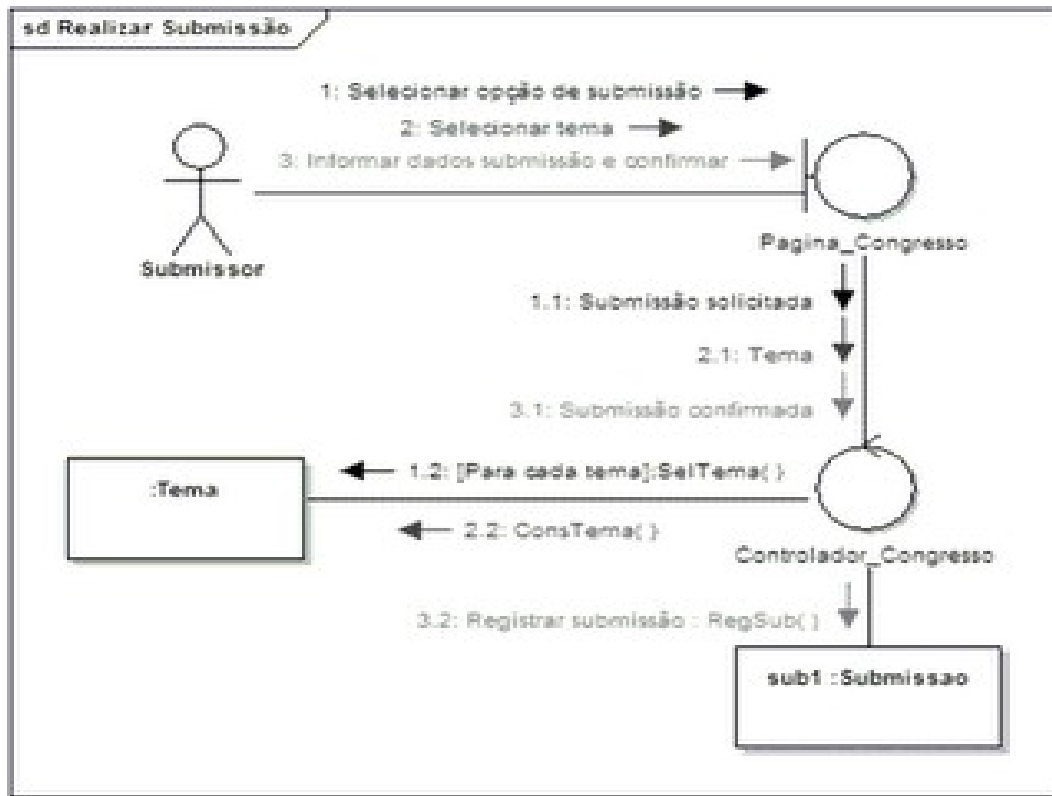


10. Diagrama de Sequência



11. Diagrama de Comunicação

Associado ao Diagrama de Sequência, contendo as mesmas informações sem a temporalidade do processo
Concentrar em como os objetos estão vinculados e quais mensagens trocam entre si



Mensagens:

Síncrona



Retorno



Assíncrona



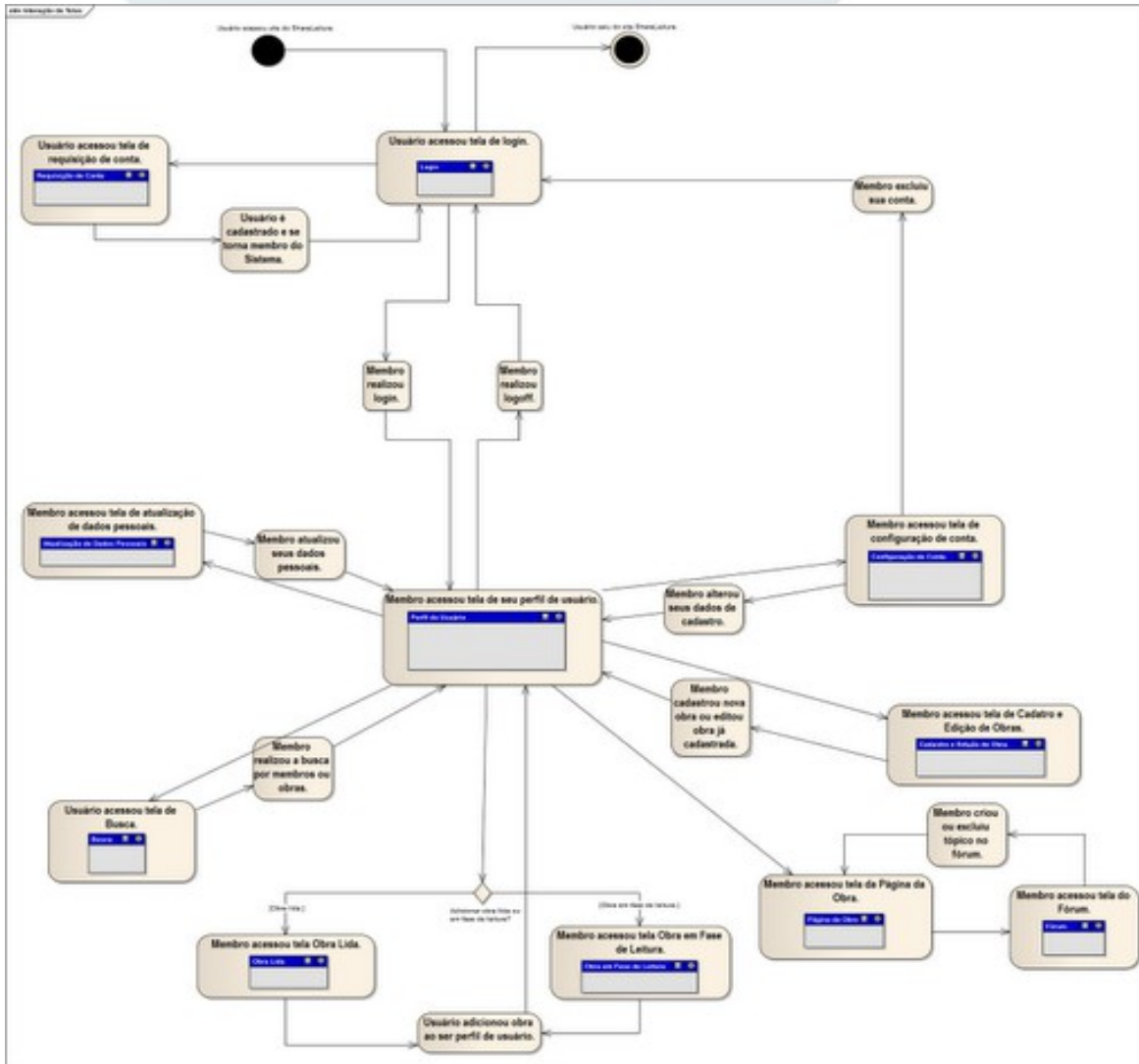
Simple



Condição



12. Diagrama de Interação Geral



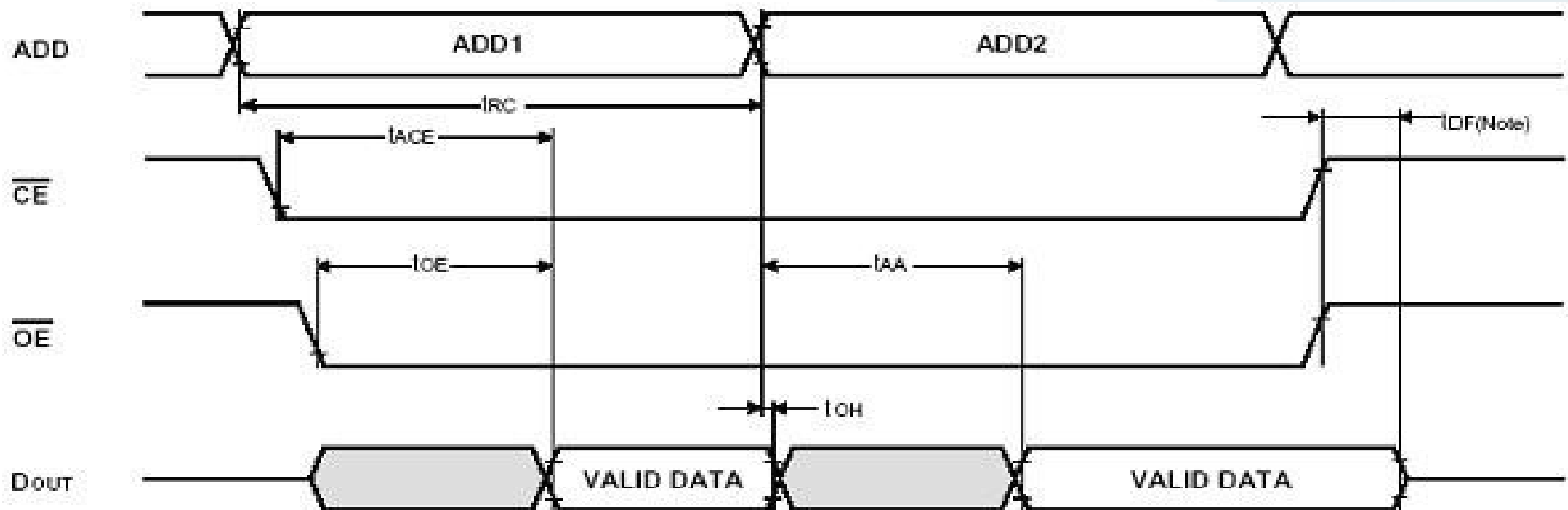
Variação do Diagrama de Atividades

Fornecer uma visão geral dentro de um sistema ou processo de negócio em relação ao controle de fluxo



13. Diagrama de Tempo

Enfocar as mudanças de estado de um objeto ao longo do tempo, útil para modelagem de sistemas de tempo real



Dúvidas? Agradecimentos

Home Page

<http://about.me/fernando.anselmo>

Blog

<http://fernandoanselmo.blogspot.com>



Fernando Anselmo

fernando.anselmo74@gmail.com



Programadores {+ Inovadores ;}

www.x25.com.br