



Diagramas de Objetos

Karinne Barcelos Gonçalves

O que é?

- Diagrama estrutural de UML consiste em uma variação do diagrama de classes;
- Serve para ilustrar as classes do software instanciadas, ou seja, materializadas em objetos na memória do sistema operacional;
- Permite uma visão de um conjunto de instancias existentes em determinado momento de execução do programa, ou seja, o diagrama de objetos é uma “fotografia” das instancias das classes;
- A finalidade é descrever um conjunto de objetos e seus relacionamentos em um ponto no tempo.

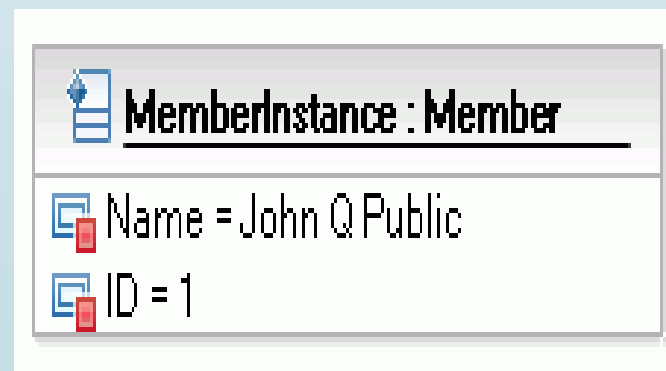


Diagrama de Objeto X Diagrama de Classes

- O diagrama de objetos é uma variação do diagrama de classes.
- Usam notação semelhante à usada nos diagramas de classe.
- Diagramas de classe mostram os classificadores reais e seus relacionamentos em um sistema.
- Diagramas de objetos mostram instâncias específicas dos classificadores e os links entre essas instâncias em um determinado momento.

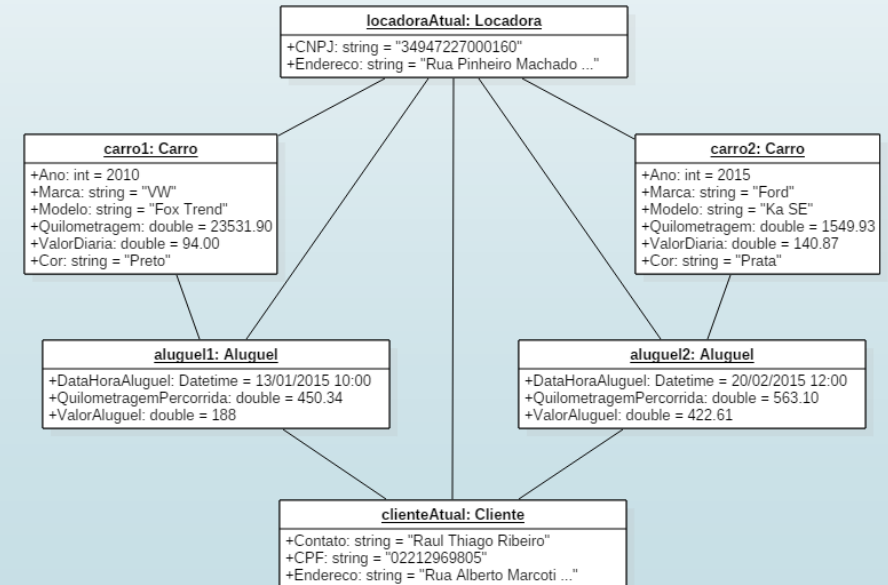
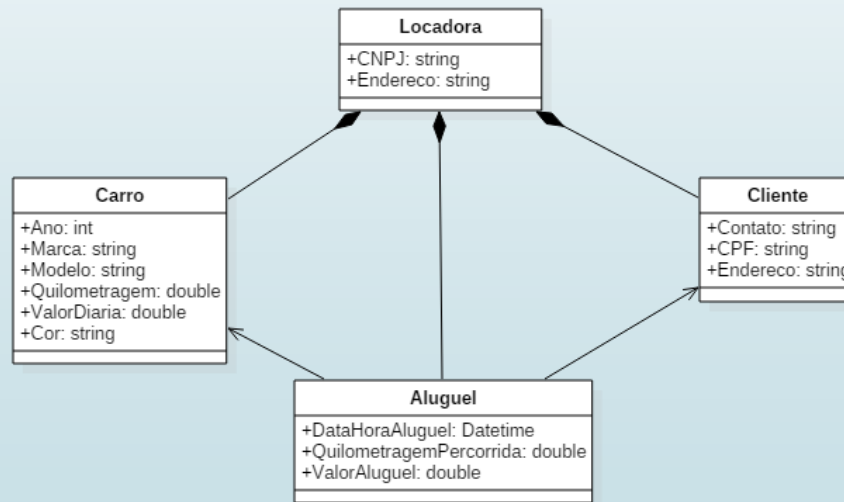
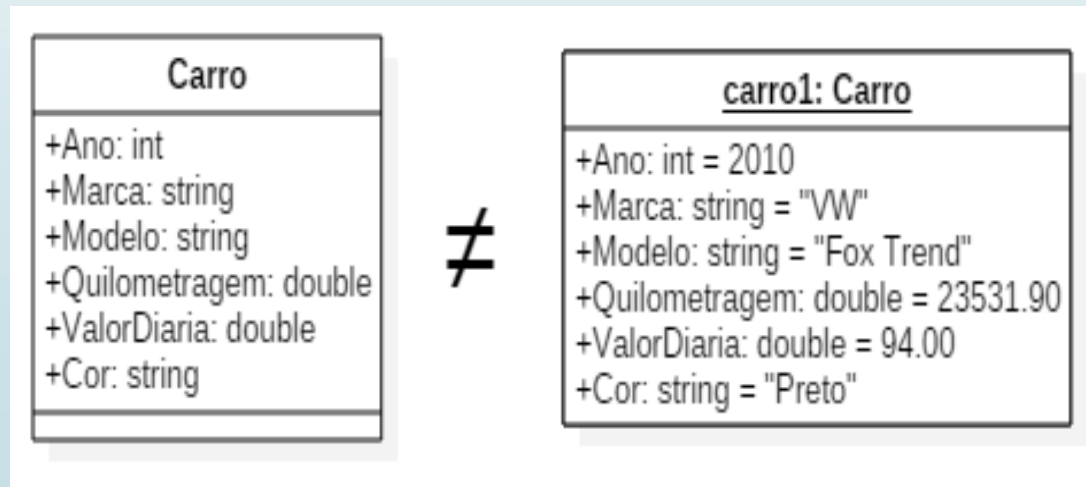


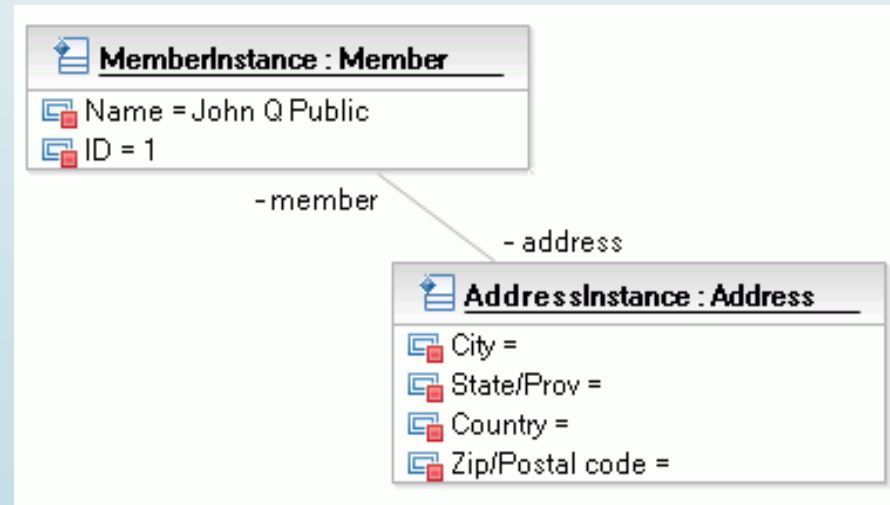
Diagrama de Objeto X Diagrama de Classes

- Os diagramas de objetos não são tão importantes como os diagramas de classes, porém eles são complementares de modo a exemplificar diagramas complexos ajudando na compreensão do sistema.
- Pode-se criar diagramas de objetos instanciando os classificadores nos diagramas de classe, implementação, componente e caso de uso.



Notação do Diagrama

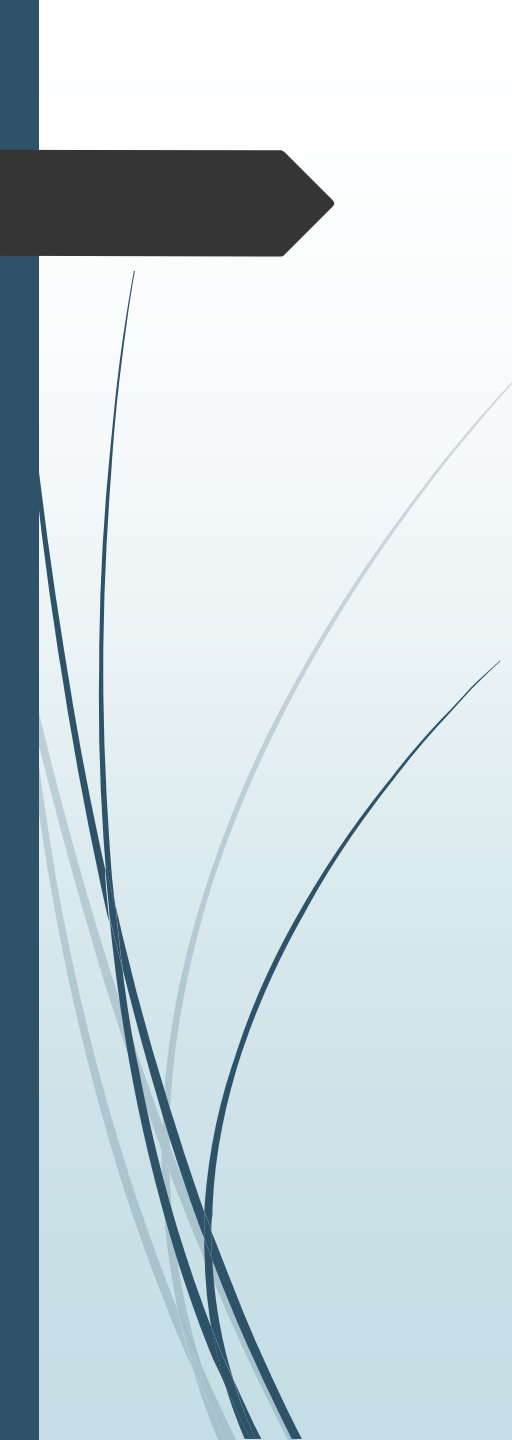
- A mesma do diagrama de classes, são feitos de objetos, representados por retângulos e ligados entre si por linhas retas, com duas exceções :
 - Os objetos são escritos com seus nomes sublinhados;
 - Todas as instâncias num relacionamento são mostradas;



Notação do Diagrama



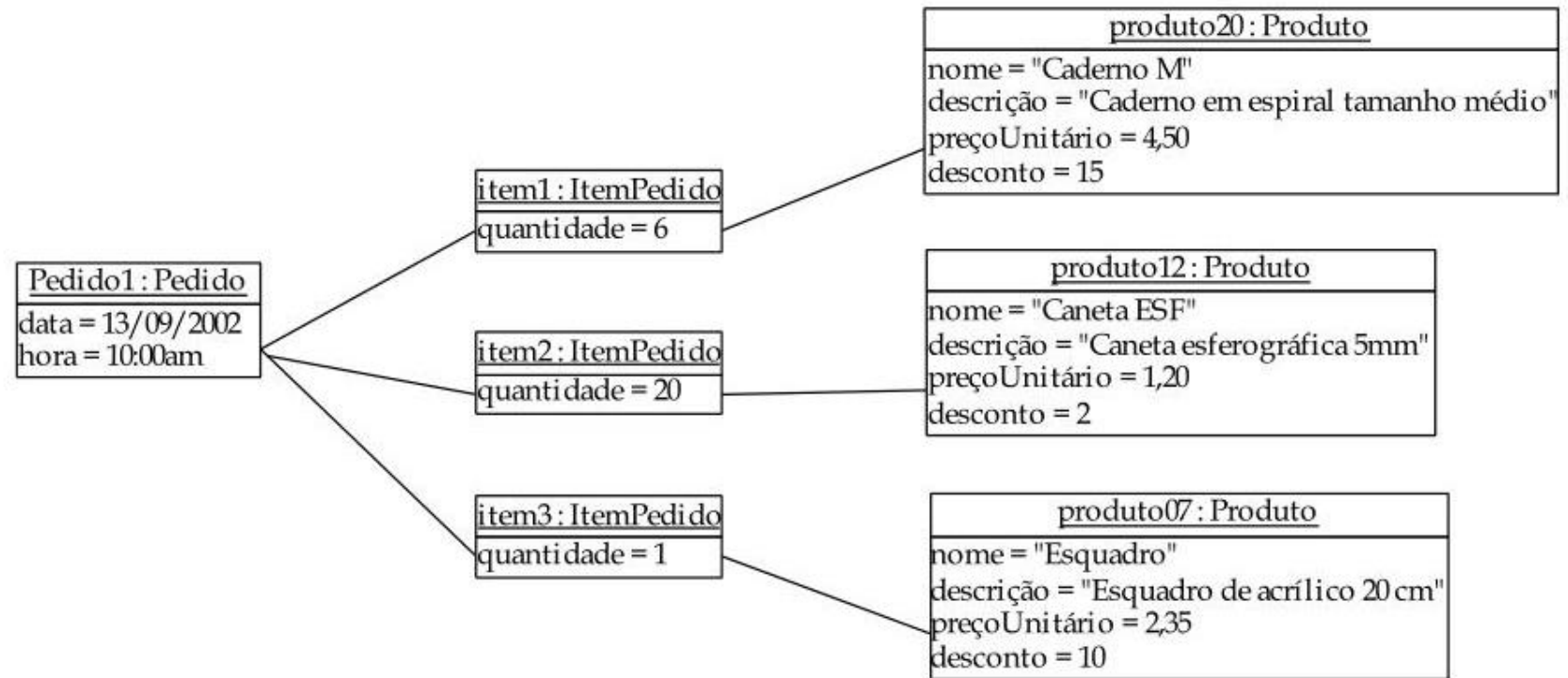
- Objeto sem classe determinada(modelo incompleto);
- Objeto com a indicação da respectiva classe(modelo completo);
- Objeto anônimo, uma instância qualquer de 'venda' (modelo anônimo)



Aplicações

- Para depurar uma funcionalidade do sistema, em que durante a fase de análise de um projeto, se cria diagrama de classes para descrever a estrutura de um sistema e se elabora um conjunto de diagramas de objetos como casos de teste para verificar a precisão e integridade do diagrama de classes.
- Para verificar se o sistema foi desenvolvido conforme os requisitos e muitas vezes analisar como a regra de negócio do sistema responde;
- Antes de criar um diagrama de classes, pode-se criar um diagrama de objetos para descobrir fatos sobre elementos de modelos específicos e seus links ou para ilustrar exemplos específicos de classificadores requeridos.
- Obter uma visão geral de alto nível do sistema que será desenvolvido.

Exemplo





Referências

- <http://micreiros.com/diagrama-de-objetos/>
- <https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-diagrama-de-objetos-uml>
- <https://www.slideserve.com/ban/diagrama-de-classes>
- https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/pt-br/SS5JSH_9.5.0/com.ibm.xtools.modeler.doc/topics/cobjdiags.html
- <https://slideplayer.com.br/slide/5642739/>
- https://projetos.inf.ufsc.br/arquivos_projetos/projeto_721/artigo.tcc.pdf



Obrigada!!