


DIAGRAMA DE OBJETOS



ANALISE E PROJETO DE SISTEMAS

BIANCA CARVALHO

ESTRUTURA

- Introdução
- Diagrama de Objetos
- Exemplo
- Aplicações
- Vantagens e Desvantagens
- Conclusão

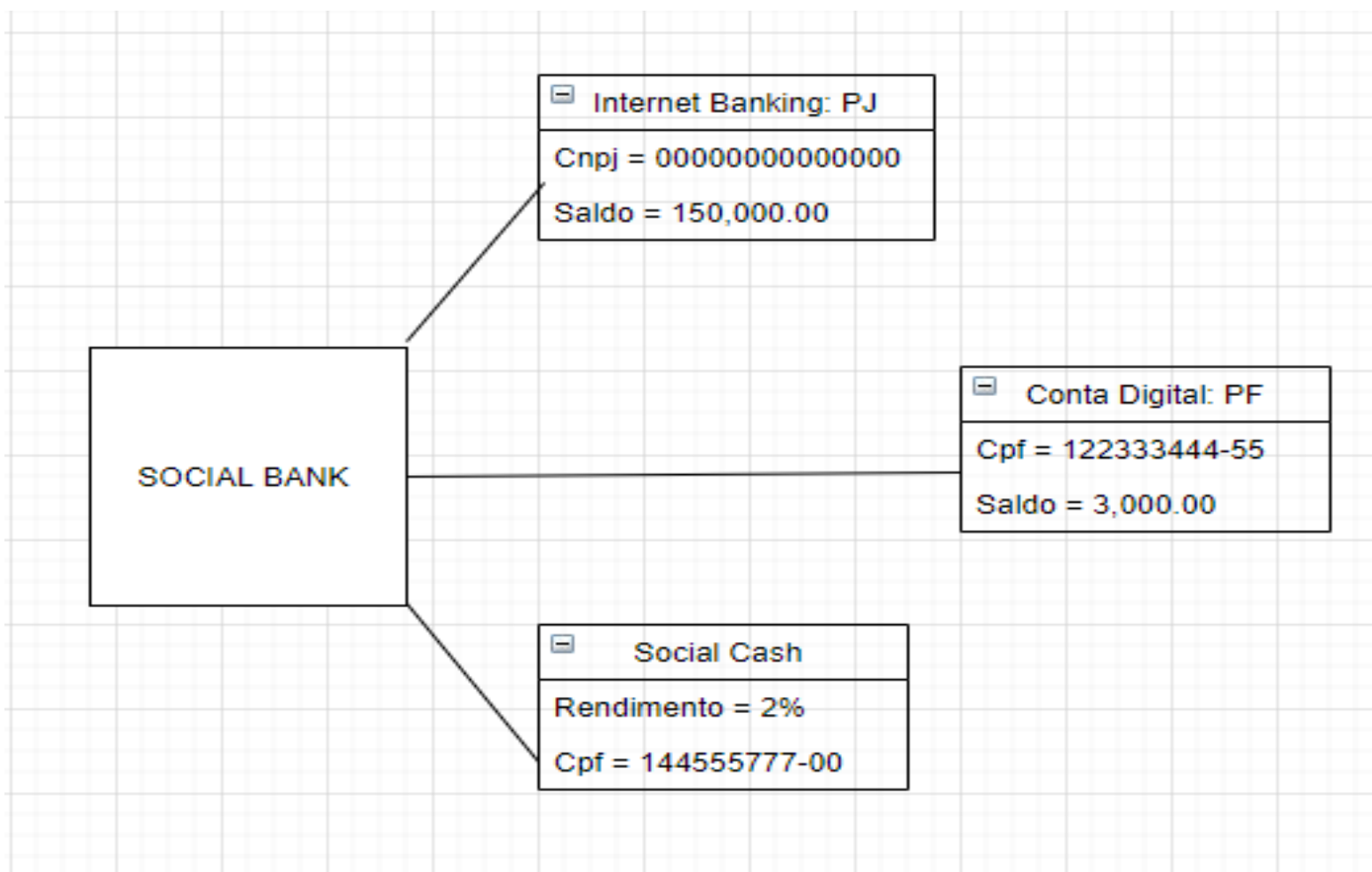
INTRODUÇÃO

- UML – linguagem de modelagem de um software;
- Diagramas – permitem o entendimento da aplicação tanto pelo cliente, quanto pelos desenvolvedores/analistas;
- Visualizar, Especificar, Construir e Documentar;
- Diagrama de classe mais comum.

DIAGRAMA DE OBJETOS

- Diagrama Estrutural de UML;
- Visão Estática;
- Semelhante ao Diagrama de Classes (instancias);
- Componentes: Objeto, Titulos e Atributos (classe) e ligações;
- Apresenta o retrato do sistema em determinado momento.

EXEMPLO



APLICAÇÕES

- Examinar uma iteração específica de um sistema geral;
- Obter uma visão geral de alto nível do sistema que será desenvolvido;
- Testar um diagrama de classes que criou para a estrutura global do sistema, usando diagramas de objetos para casos de uso específicos.

CARACTERÍSTICAS

| VANTAGENS | DESVANTAGENS |
|---|---|
| Possibilita diferentes visões do sistema | Pode ser trabalhoso em implementar, sistema grande terá vários diagramas. |
| Oferece um estado estático em determinado momento | – |
| Agiliza o desenvolvimento | – |

CONCLUSÃO

- 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.

OBRIGADA!

