

DIAGRAMA DE OBJETOS

ANALISE E PROJETO DE SISTEMAS

BIANCA CARVALHO

ESTRUTURA

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

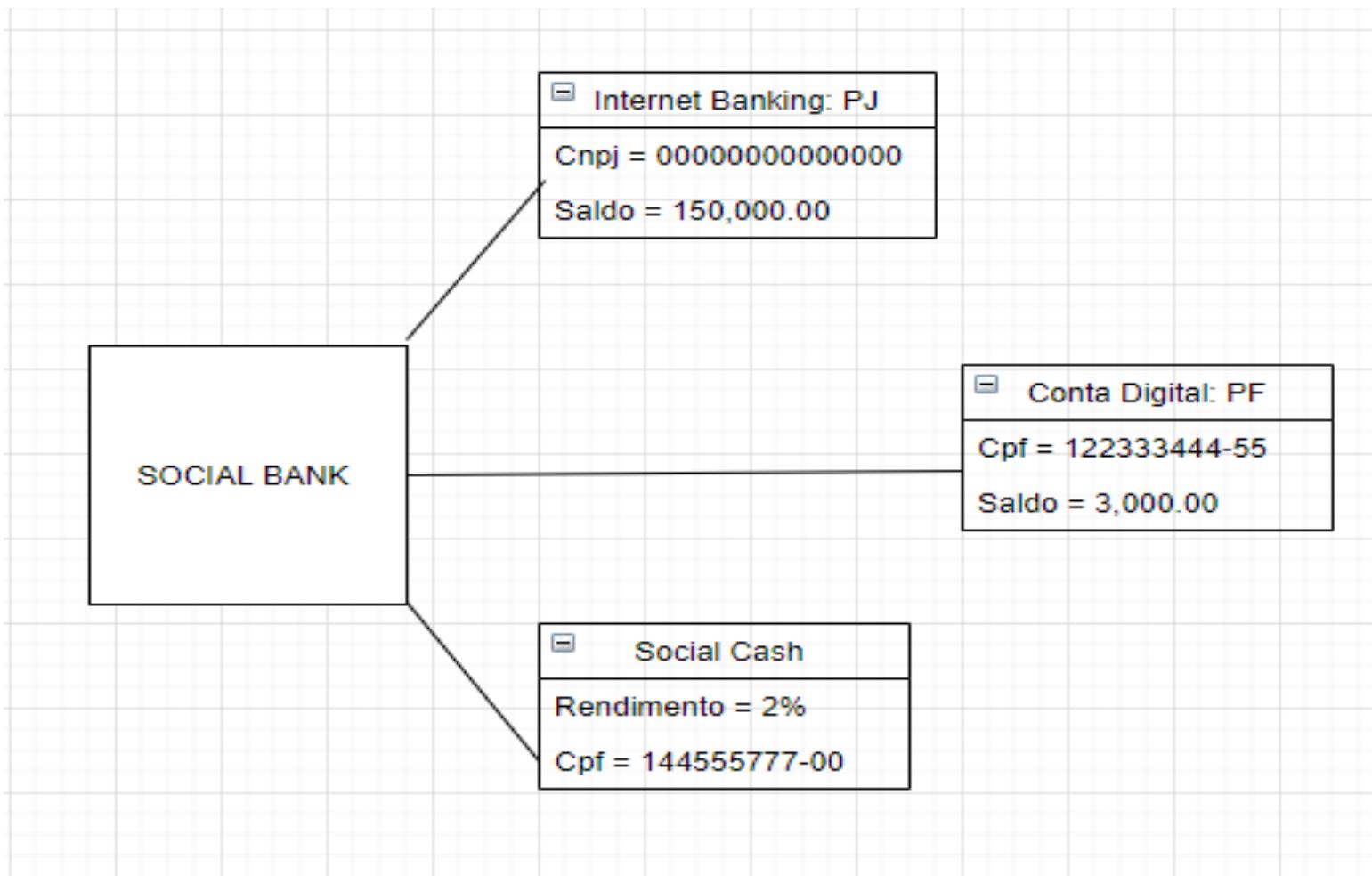
INTRODUÇÃO

- 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



Social Bank

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.

CARACTERISTICAS

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!
