
Diagramas

Comportamentais, sequência e implementação

Suyan M. V. Moura e Yara K. Garcia

Engenharia de Telecomunicações
Instituto Federal de Santa Catarina
campus São José

25/02/2019



1 Diagramas Comportamentais

2 Diagramas de Sequência

3 Diagrama de Implementação

4 Review dos diagramas do semestre passado



Diagramas Comportamentais



Diagramas Comportamentais

- São representações gráficas do funcionamento de um sistema.
- Permitem que o sistema possa ser visto de todos os "ângulos" possíveis.
- Facilitam o entendimento e conseqüentemente o desenvolvimento de um sistema.
- Geralmente é usado em BDUP (Big Design Up Front)



- O UML possui vários tipos de diagramas comportamentais, cada um deles descreve alguma parte do sistema, de forma que todos os diagramas comportamentais juntos, são capazes de descrever o sistema como um todo.
- Diagrama de Caso de Uso.
- Diagrama de Sequência.
- Diagrama de Comunicação.
- Diagrama de Estados.
- Diagrama de Atividades.



Diagramas de Sequência

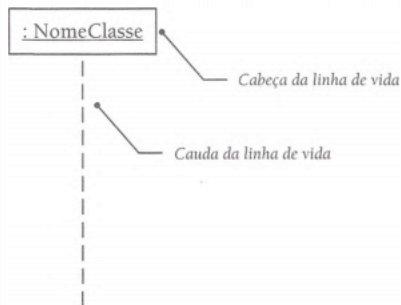
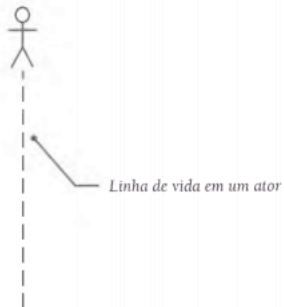


Diagramas de Sequência





- Demonstra como grupos de objetos interagem entre si.
- Ajuda a entender o funcionamento destes objetos em relação ao tempo
- Úteis para representar graficamente o comportamento de vários objetos em um único caso de uso.

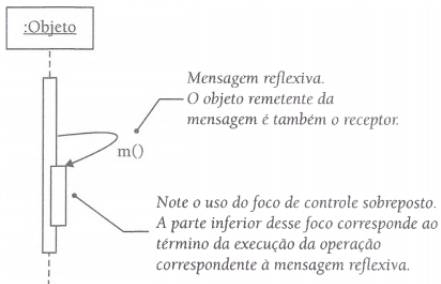


■ Linhas da vida



■ Envio de mensagens

	Mensagem síncrona
	Mensagem assíncrona
	Mensagem de retorno
	Mensagem de criação de objeto

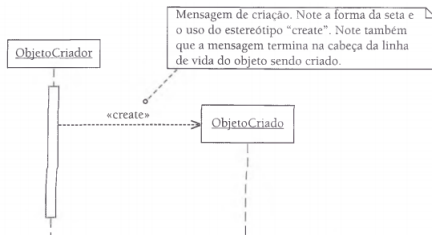


- Ocorrências de execução (representa o tempo em que o objeto está ativo, ou seja, 0 tempo em que ele realiza alguma operação).



Características

■ Criação de objetos:



■ Destruição de objetos:

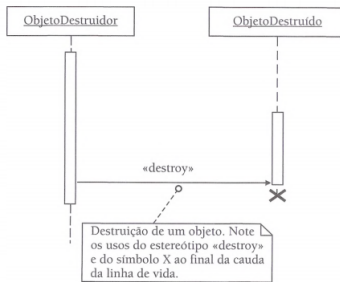


Diagrama de Implementação



Diagrama de Implementação

- Modelam a arquitetura física de um sistema.
- Demonstram como o software irá interagir com o Hardware.
- Mostram como, fisicamente, os nodos de um sistema estará distribuído.

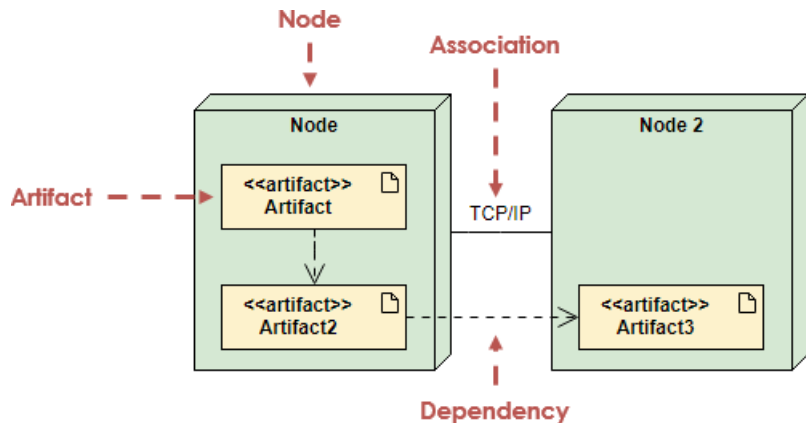


Diagrama de Implementação

- São úteis para descrever sistemas que dependem de uma atividade externa (exemplo uma lampada que é acessa por um sensor)
- Arquiteturas como Cliente/Servidor (no caso, sistemas distribuídos no qual o cliente vê apenas um computador, mas na verdade são vários)



Diagrama de Implementação



Review dos diagramas do semestre passado



Diagrama de sequência

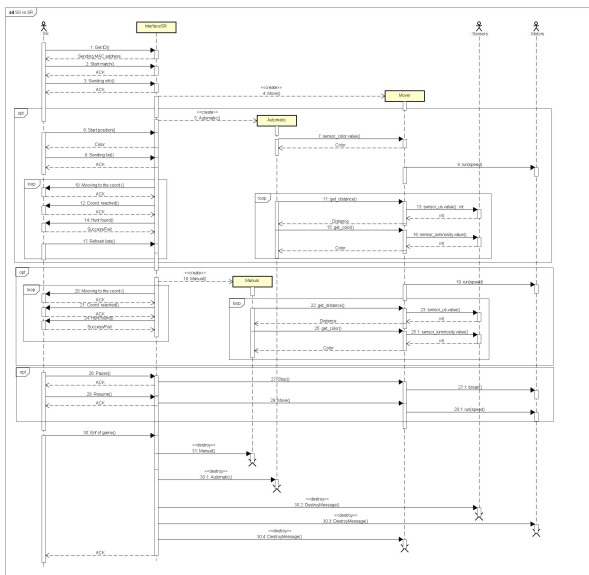


Diagrama de Sequência

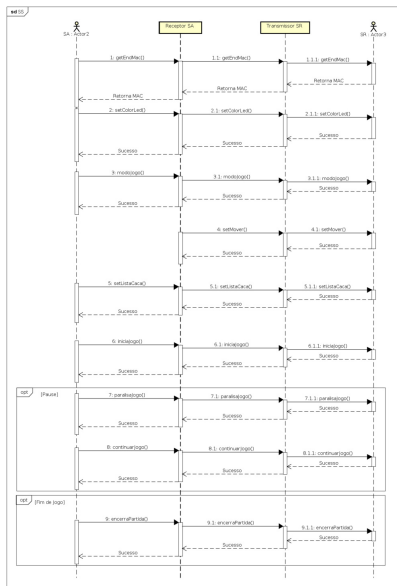


Diagrama de Uso

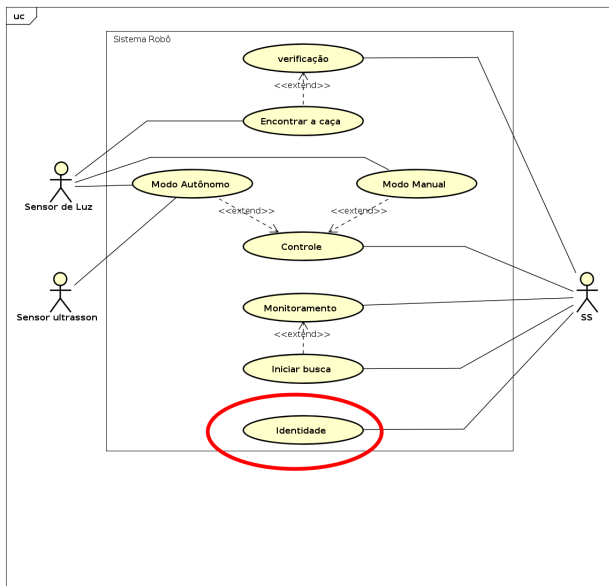


Diagrama de Uso

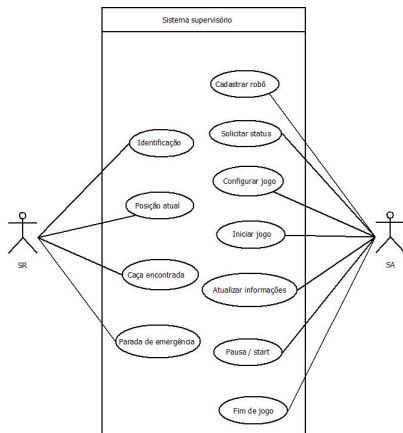


Diagrama de Implantação

