Instituto de computação

Técnicas de Programação Avançada

TCC-00175

Profs.: Anselmo Montenegro

www.ic.uff.br/~anselmo

Conteúdo: Noções de UML

Baseado nos slides da Profa. Viviane Silva (www.ic.uff.br/~viviane.silva)

Diagrama de Classes

Roteiro

Diagrama de Classes

Diagrama de Objetos

Diagrama de Casos de Uso

Diagrama de Sequencia

Diagrama de Estados

Diagrama de Classes

Introdução

Diagrama mais utilizado da UML

Representa os tipos (classes) de objetos de um sistema
- Propriedades desses tipos
- Funcionalidades providas por esses tipos
- Relacionamentos entre esses tipos

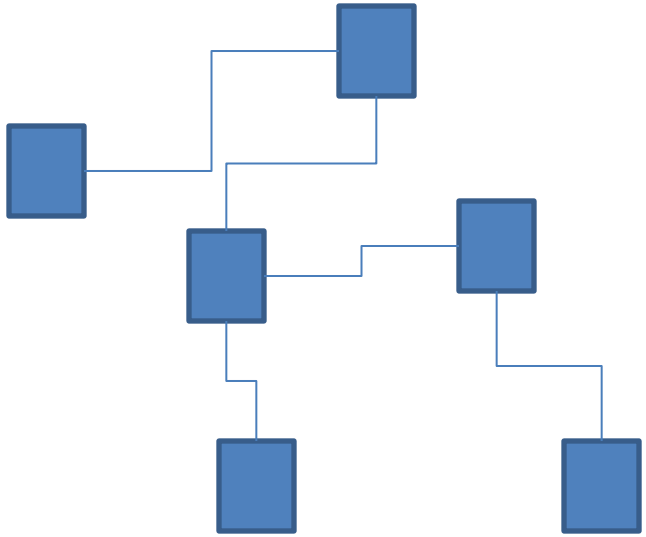
Pode ser mapeado diretamente para uma linguagem O.O
- Ajuda no processo transitório dos requisitos para o código
- Pode representar visualmente o código do sistema

Diagrama de Classes

Introdução

Caixas representando as classes

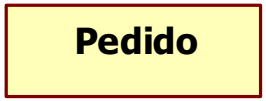
Linhas representando os relacionamentos

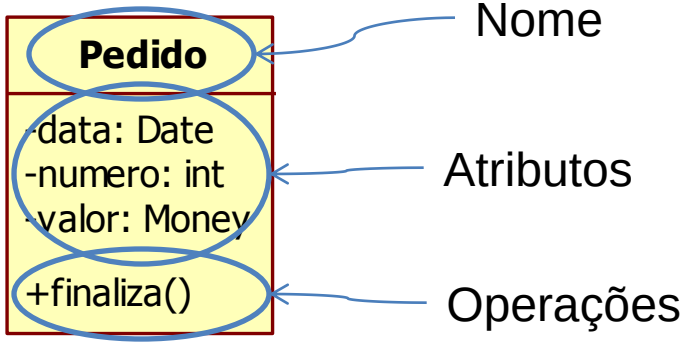


Classes

As classes são representadas por caixas contendo

- Nome (obrigatório)
- Lista de atributos
- Lista de operações





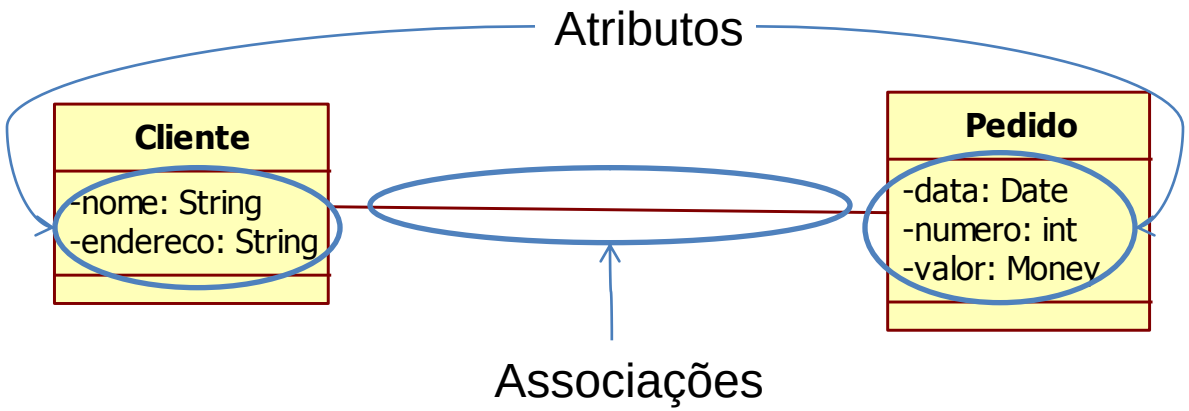
Classes

Propriedades

Classes são descritas via suas propriedades

- Primitivas: representadas como atributos
- Compostas: representadas como associações para outras classes

Quando transformadas para código, as propriedades se tornam sempre campos da classe



Visibilidade

Nome

Tipo

Multiplicidade

Valor padrão

- endereco : String[1] = “Sem Endereço”

Atributos: visibilidade

Privado (-)

- Somente a própria classe pode manipular o atributo
- Indicado na maioria dos casos

Pacote (~)

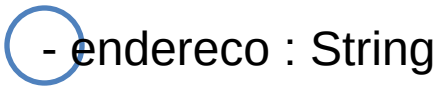
- Qualquer classe do mesmo pacote pode manipular o atributo

Protegido (#)

- Qualquer subclasse pode manipular o atributo

Publico (+)

- Qualquer classe do sistema pode manipular o atributo



O nome do atributo corresponde ao nome que será utilizado no código fonte

- É aceitável utilizar nomes com espaço e acentos na fase de análise

O tipo do atributo corresponde ao tipo que será utilizado no código fonte

- Tipos primitivos da linguagem
- Classes de apoio da linguagem (String, Date, Money, etc.)

Representa o número de elementos de uma propriedade

Estrutura X..Y onde

- Opcional ao lado de *: X = 0
- Mandatório: X = 1
- Somente um valor: Y = 1
- Multivalorado: Y > 1

Valores clássicos

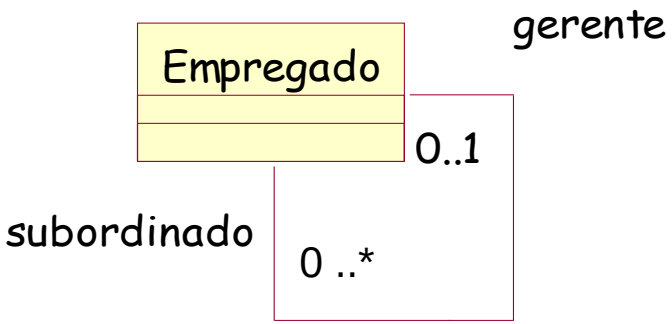
- 0..1
- 1 (equivalente a 1..1 → default)
- * (equivalente a 0..*)
- 1..*

Associação

Utilizada para relacionar duas classes

Só as classes que estão relacionadas são as classes cujos objetos podem se comunicar

Identifica o papel das classes na associação



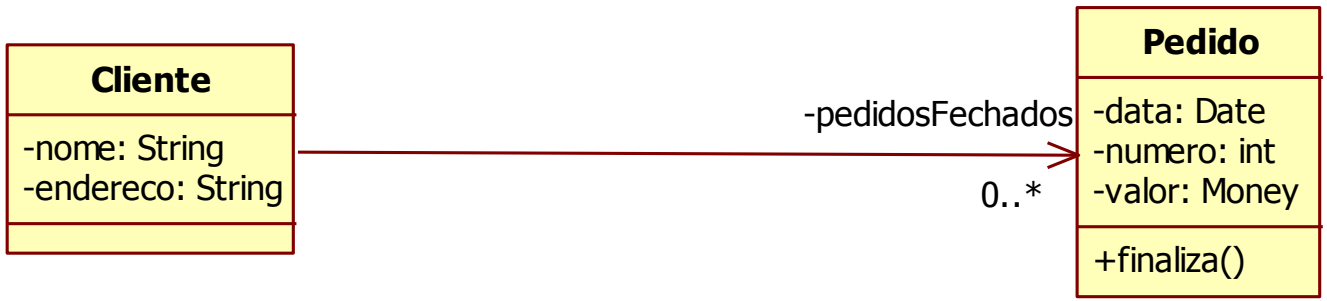
Nome – nome da associação

Papéis - papéis das classes que estão relacionadas pela associação

Papel da classe A é o nome do atributo que a classe B possui que guarda o objetivo da classe A

Multiplicidades - quantidades de objetos associados a um papel

Navegabilidade - indica a direção da relação entre as classes



Operações são descritas via

- Visibilidade
- Nome
- Lista de parâmetros
- Tipo de retorno

+ finaliza(data : Date) : Money

Valem as mesmas regras de visibilidade de atributos

Privado (-)

Funcionalidades de apoio à própria classe

Pacote (~)

Funcionalidades de apoio a outras classes do pacote (ex. construção de um componente)

Protegido (#)

Funcionalidades que precisam ser estendidas por outras classes (ex. construção de um *framework*)

Publico (+)

Funcionalidades visíveis por todas as classes do sistema

Valem as mesmas regras já vistas para atributos...

Normalmente o nome de uma operação é formado por um verbo (opcionalmente seguido de substantivo)

A ausência de um tipo de retorno indica que a operação não retorna nada (i.e., *void*)

+ finaliza(data : Date) : Money

A lista de parâmetros pode ser composta por zero ou mais parâmetros separados por vírgula

- Parâmetro: [direção] nome : tipo [= valor padrão]
- Nome
- Tipo
  - Primitivo
  - Classe
- Valor padrão (opcional)

+ finaliza(data : Date) : Money

Análise Vs Design

Em análise não se atenha aos detalhes mas em *design* sim

- Visibilidade
- Navegabilidade
- Tipo

Visibilidade pública em propriedades

- Assume campo privado e métodos de acesso (*get* e *set*)

Operações

- Somente as responsabilidades óbvias das classes

Exercício

1 - Uma loja que vende roupas possui um sistema capaz de controlar a venda e o estoque. Cada roupa possui um código de barras, um tamanho e o número de exemplares que a loja possui daquela roupa.

Os clientes da loja são cadastrados pelo nome.

Faça um diagrama de classe que modele um sistema capaz de respondendo as perguntas abaixo:

Quais foram as roupas compradas por um cliente?

Quais são os clientes que já compraram uma determinada roupa?

Quantos exemplares possuem de uma determinada roupa?

Palavras-chave, propriedades e restrições

Apoiam a linguagem gráfica com informações textuais

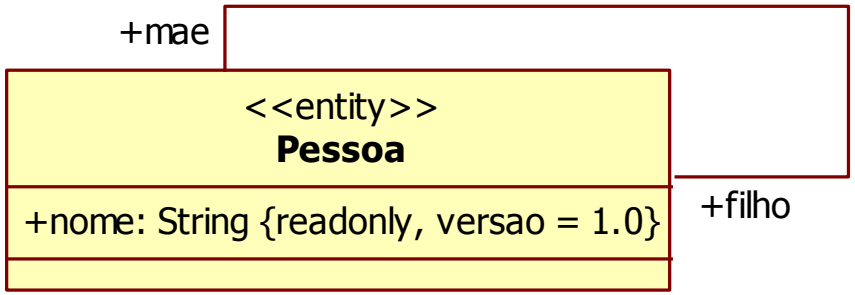
Permitem dar mais semântica aos elementos do modelo

Notação de palavra-chave (estereótipos)

- Textual: <<palavra>> (ex.: <<interface>>)
- Icônica: imagem representando a palavra-chave

Notação de propriedades e restrições

- {propriedade} (ex.: {readonly}) só operação de leitura
- {nome = valor} (ex.: {versão = 1.0}
- {restrição} (ex.: {Mãe deve ser do sexo feminino})



Propriedades de atributos e associações

Alguns exemplos...

{readonly}

Somente oferece operações de leitura

{ordered}, {unordered}

Indica se o atributo ou associação multivalorado mantém a sequência dos itens inseridos

{unique}, {nonunique}

Indica se o atributo ou associação multivalorado permite repetição

- endereco : String = “Sem Endereço” {readonly}

Propriedades de operações

{query}

- Não modifica o estado do sistema após a execução

{sequential}

- A instância foi projetada para tratar uma *thread* por vez, mas não é sua responsabilidade assegurar que isso ocorra

{guarded}

- A instância foi projetada para tratar uma thread por vez, e é sua responsabilidade assegurar que isso ocorra (ex.: metodos *synchronized* em Java)

{concurrent}

- A instância é capaz de tratar *múltiplas threads* concorrentemente

Outros relacionamentos entre classes

Além das associações, alguns outros tipos de relacionamentos são importantes

- Generalização
- Composição
- Agregação
- Dependência
- Classes de associação

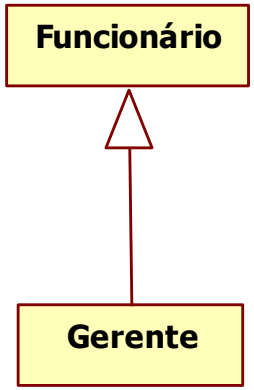
Generalização

Visa estabelecer relações entre tipos

Leitura: "é um"

Se Gerente "é um" Funcionário

- Todas as operações e propriedades (não privadas) de Funcionário vão estar disponíveis em Gerente
- Toda instância de Gerente pode ser utilizada aonde se espera instâncias de Funcionário
- Gera o efeito de herança e polimorfismo quando mapeado para código



Agregação

É uma associação com a semântica de "contém"

Serve como uma relação todo-parte fraca

O todo existe sem as partes

As partes existem sem o todo

Composição

É uma associação com a semântica de "é composto de"

Serve como uma relação todo-parte forte

As partes não existem sem o topo

- As partes pertencem a somente um todo
- A remoção do todo implica na remoção das partes

Dependência

Deixa explícito que mudanças em uma classe podem gerar consequências em outra classe

Exemplos:

- Uma classe chama métodos de outra
- Uma classe tem operações que retornam outra classe
- Uma classe tem operações que esperam como parâmetro outra classe

Outros relacionamentos (ex.: associação com navegação) implicitamente determinam dependência

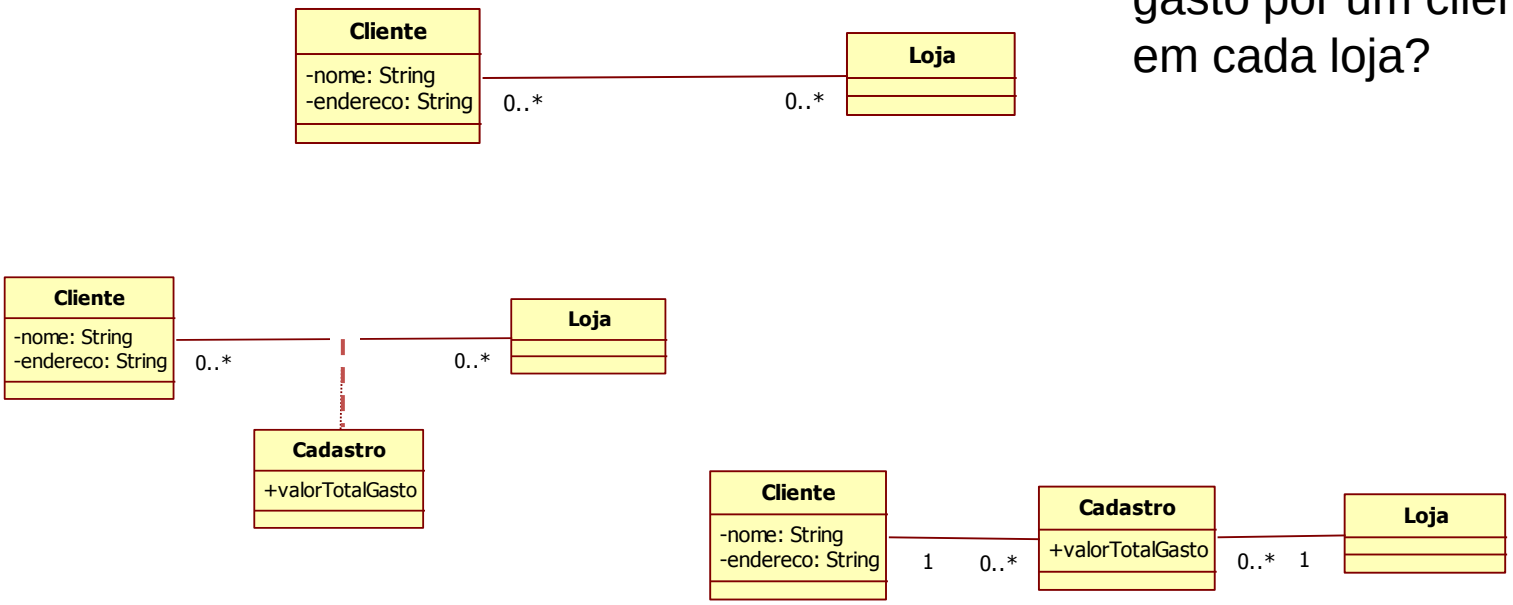
Leitura: classe A depende da classe B

Classes de associação

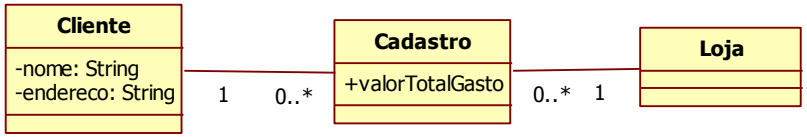
Permitem a adição de informações em uma associação

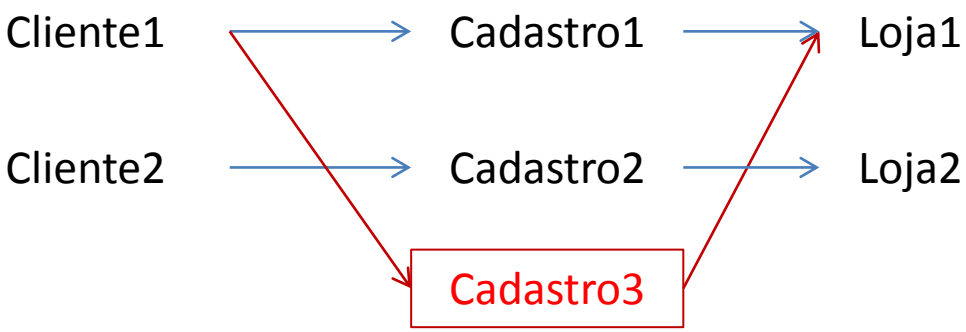
Devem ser transformadas em classes comuns posteriormente para viabilizar implementação

Qual o valor total gasto por um cliente em cada loja?



Classes de associação





Não garante a unicidade da tripla (cliente, cadastro, loja)

Propriedades e operações estáticas

Propriedades que não são instanciadas nos objetos

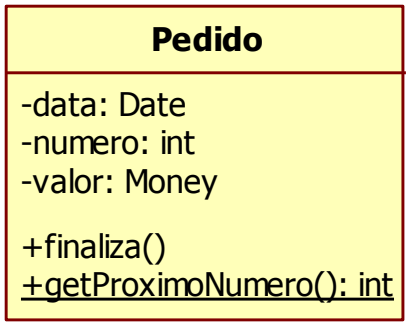
Operações que atuam somente sobre propriedades estáticas

Ambos são acessados diretamente na classe

- Ex.: Pedido.getProximoNumero()

Não é necessário um objeto para acessar a propriedade

São sublinhadas no diagrama



Propriedades Derivadas

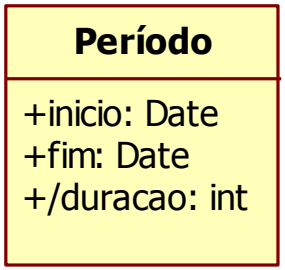
São propriedades que na verdade não existem como atributos ou associações

Podem ser inferidas por outras propriedades da classe

É interessante explicitar através de nota ou restrição a fórmula de derivação

São marcadas com o símbolo "/"

-



duração = fim - início

Classes e operações abstratas

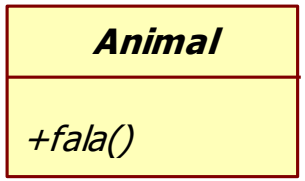
Classes que não podem ter instâncias

- Usualmente têm operações abstratas, ou seja, sem implementação

Suas subclasses usualmente são concretas

- Implementam métodos com comportamentos específicos para as operações abstratas

Utilizam nome em itálico



Uma classe sem nenhuma implementação

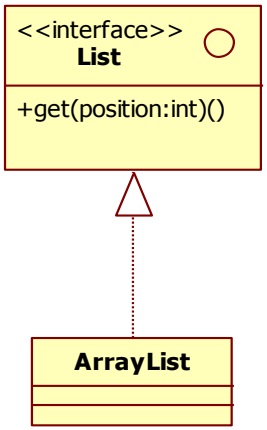
- Todas operações são abstratas

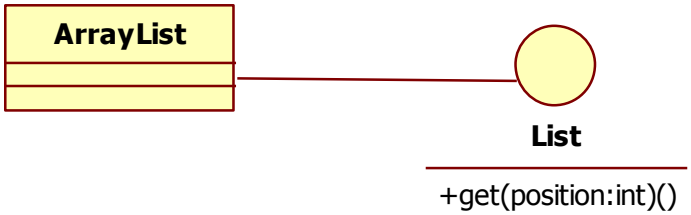
Faz uso da palavra-chave <<interface>>

- Pode ser representado também como um ícone

O relacionamento de realização indica as classes que implementam a interface

- Equivalente a generalização





Pacotes

Em algumas situações se deseja ter uma visão geral das partes do sistema

Para isso, o **diagrama de pacotes** é a ferramenta indicada

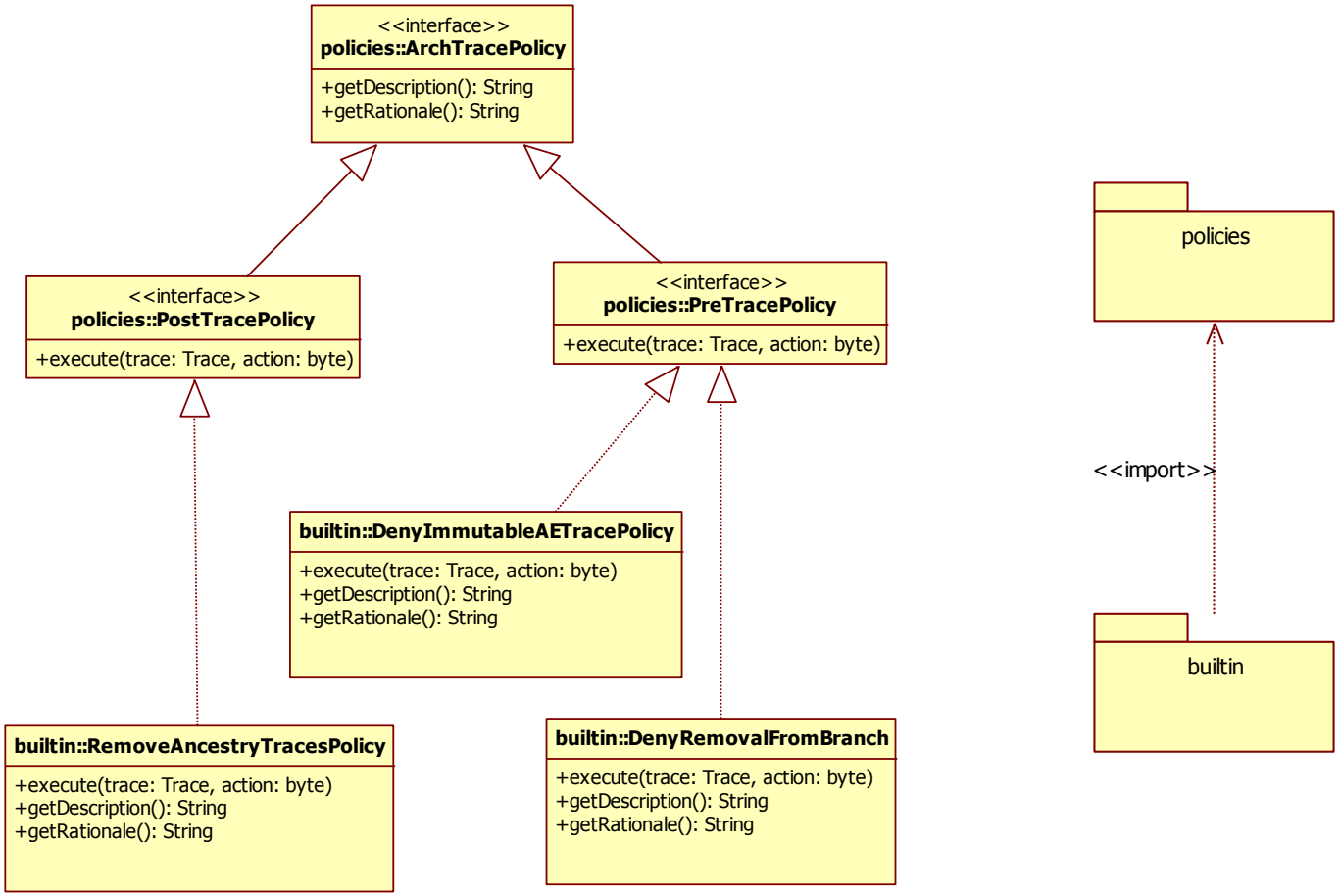
Pacotes agregam classes e outros pacotes

- Dependências podem ser inferidas indiretamente

Exemplo

- Classe C1 pertence ao pacote P1
- Classe C2 pertence ao pacote P2
- Classe C1 depende da classe C2
- Logo, pacote P1 depende do pacote P2

Pacotes


<<interface>>
policies::ArchTracePolicy
+getDescription(): String
+getRationale(): String
<<interface>>
policies::PostTracePolicy
+execute(trace: Trace, action: byte)
<<interface>>
policies::PreTracePolicy
+execute(trace: Trace, action: byte)
builtin::DenyImmutableAETracePolicy
+execute(trace: Trace, action: byte)
+getDescription(): String
+getRationale(): String
builtin::RemoveAncestryTracesPolicy
+execute(trace: Trace, action: byte)
+getDescription(): String
+getRationale(): String
builtin::DenyRemovalFromBranch
+execute(trace: Trace, action: byte)
+getDescription(): String
+getRationale(): String
policies
<<import>>
builtin

Dicas

Inicie com um diagrama simples

O que normalmente tem em todo diagrama

- Classes
- Atributos
- Operações
- Associações

Use os demais recursos da linguagem somente quando for realmente necessário

Dicas

Possíveis candidatos

- Classes
  - Entidades externas que produzem ou consomem informações (ex.: sistema de validação do cartão de crédito)
  - Coisas que são parte do problema e que são informações compostas (ex.: Produto)
  - Eventos que ocorrem durante a operação do sistema (ex.: Pedido)
  - Papeis que interagem com o sistema (ex.: Cliente)
  - Unidades organizacionais relevantes (ex.: Rede de lojas)
  - Lugares que fornecem o contexto do problema ou do sistema (ex.: Loja)
  - Estruturas definidas no problema (ex.: Estoque)

Dicas

Possíveis candidatos

Atributos

Informação primitiva que precisa ser memorizada (ex.: Preço)

Associações

A classe A precisa se relacionar com a classe B para atender a operações específicas (ex.: Cliente – Pedido)

Operações

Funcionalidades que devem ser providas por uma classe para viabilizar o uso do sistema (ex.: calculaTotal em Pedido)

Exercícios

- Elabore um diagrama de classes para um sistema de ponto de vendas
  - R01. O gerente deve fazer login com um ID e senha para iniciar e finalizar o sistema;
  - R02. O caixa (operador) deve fazer login com um ID e senha para poder utilizar o sistema;
  - R03. Registrar a venda em andamento – os itens comprados;
  - R04. Exibir a descrição e preço e do item registrado;
  - R05. Calcular o total da venda corrente;
  - R06. Tratar pagamento com dinheiro – capturar a quantidade recebida e calcular o troco;
  - R07. Tratar pagamento com cartão de crédito – capturar a informação do cartão através de um leitor de cartões ou entrada manual e autorizar o pagamento utilizando o serviço de autorização de crédito (externo) via conexão por modem;
  - R08. Tratar pagamento com cheque – capturar o número da carteira de identidade por entrada manual e autorizar o pagamento utilizando o serviço de autorização de cheque (externo) via conexão por modem;
  - R09. Reduzir as quantidades em estoque quando a venda é confirmada;
  - R10. Registrar as vendas completadas;
  - R11. Permitir que diversas lojas utilizem o sistema, com catálogo de produtos e preços unificado, porém estoques separados;

Exercícios

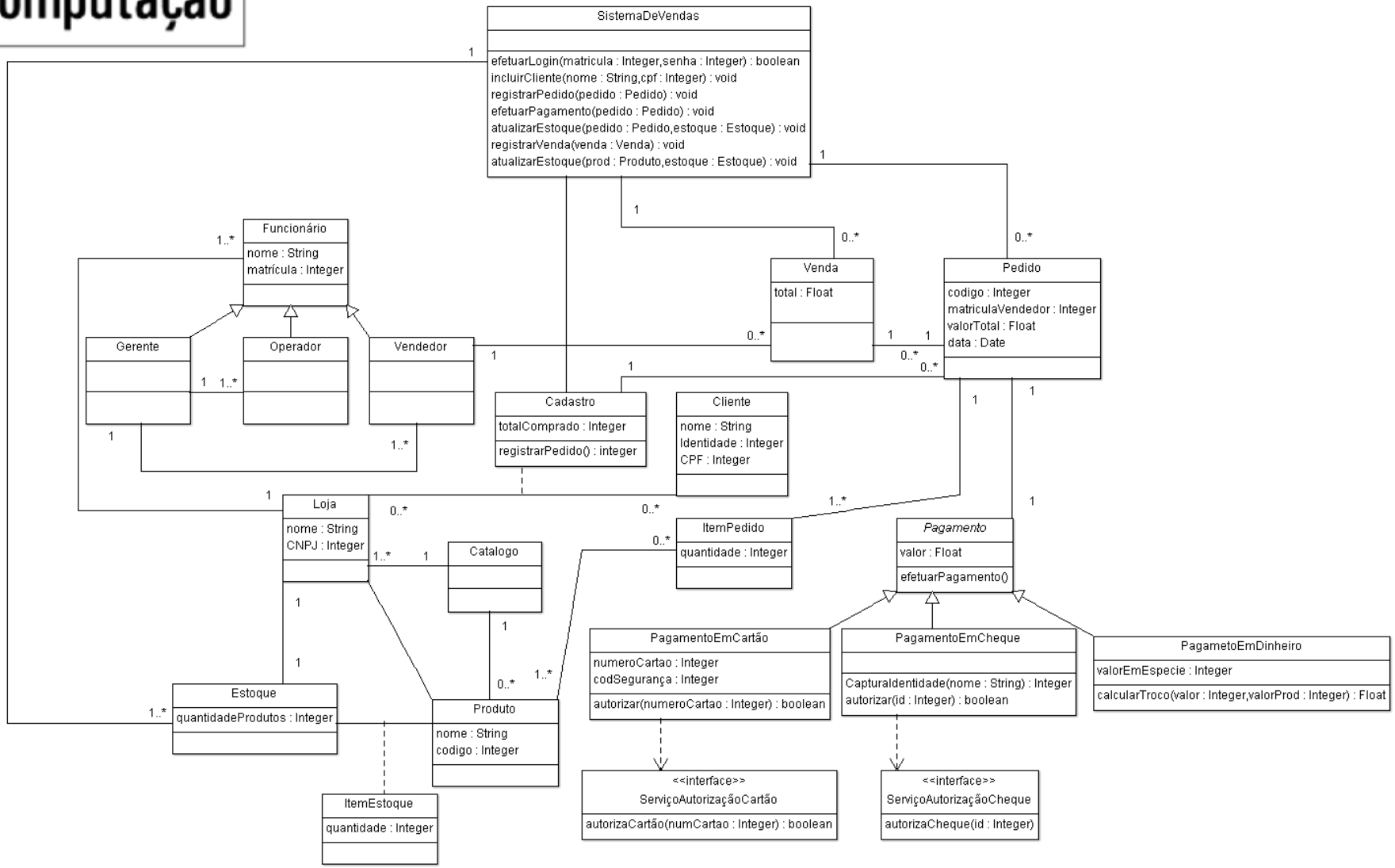

SistemaDeVendas
efetuarLogin(matricula : Integer,senha : Integer) : boolean
incluirCliente(nome : String,cpf : Integer) : void
registrarPedido(pedido : Pedido) : void
efetuarPagamento(pedido : Pedido) : void
atualizarEstoque(pedido : Pedido,estoque : Estoque) : void
registrarVenda(venda : Venda) : void
atualizarEstoque(prod : Produto,estoque : Estoque) : void
Funcionário
nome : String
matrícula : Integer
Gerente
Operador
Vendedor
Venda
total : Float
Pedido
codigo : Integer
matriculaVendedor : Integer
valorTotal : Float
data : Date
Cadastro
totalComprado : Integer
registrarPedido() : integer
Cliente
nome : String
Identidade : Integer
CPF : Integer
Loja
nome : String
CNPJ : Integer
Catalogo
ItemPedido
quantidade : Integer
Pagamento
valor : Float
efetuarPagamento()
PagamentoEmCartão
numeroCartao : Integer
codSegurança : Integer
autorizar(numeroCartao : Integer) : boolean
PagamentoEmCheque
CapturaIdentidade(nome : String) : Integer
autorizar(id : Integer) : boolean
PagametoEmDinheiro
valorEmEspecie : Integer
calcularTroco(valor : Integer,valorProd : Integer) : Float
Estoque
quantidadeProdutos : Integer
Produto
nome : String
codigo : Integer
ItemEstoque
quantidade : Integer
<<interface>>
ServiçoAutorizaçãoCartão
autorizaCartão(numCartao : Integer) : boolean
<<interface>>
ServiçoAutorizaçãoCheque
autorizaCheque(id : Integer)

Diagrama de Objetos

Diagrama de classes podem incluir objetos

A forma para representação de um objeto é um retângulo com o nome do objeto após ":"

Diagrama de Objetos

Objetos podem ser relacionados entre si através de linhas denominados enlaces (*links*)

Os enlaces não são associações, mas instâncias de associações

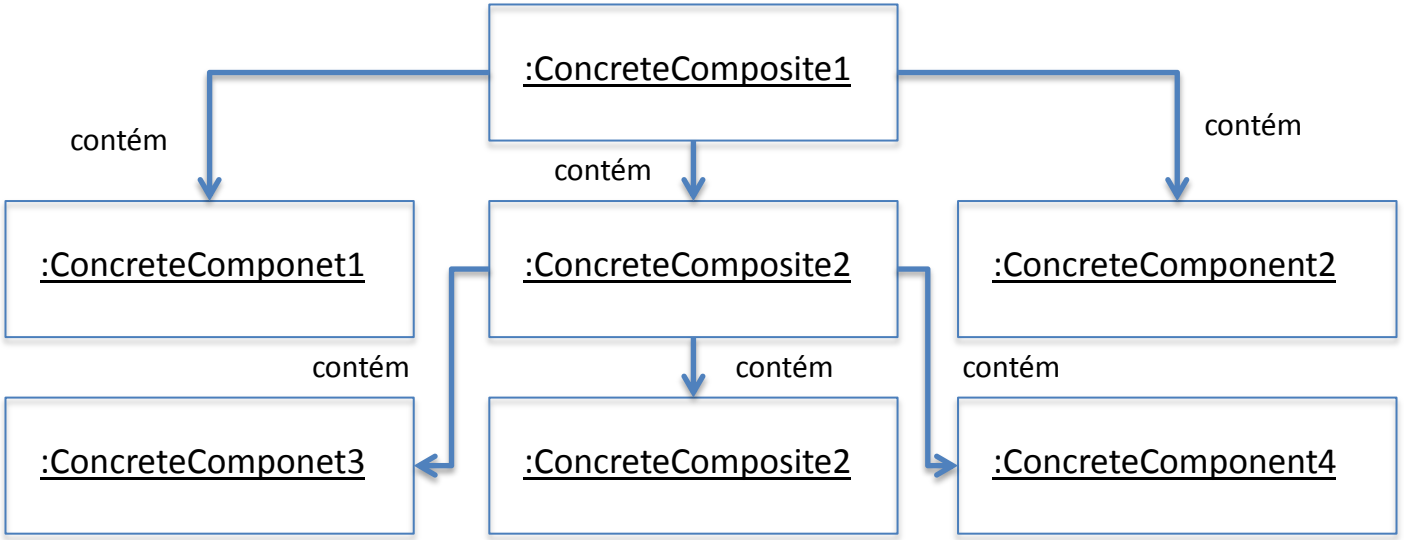


Diagrama de Objetos

Os enlaces podem ter todos os adornos da simbologia da associação

Porém, enlaces não tem multiplicadade pois representam instâncias de associações

Diagrama de Casos de Uso

Representa a interação entre um usuário e um sistema ilustrando as especificações de um caso de uso

Um caso de uso descreve uma sequência de interações entre um ator (usuário, um sistema ou serviço) e o sistema em questão

Diagrama de Casos de Uso

Um diagrama de casos de uso possuir os seguintes elementos

Use cases. A use case describes a sequence of actions that provide something of measurable value to an actor and is drawn as a horizontal ellipse. **Actors**. An actor is a person, organization, or external system that plays a role in one or more interactions with your system. Actors are drawn as stick figures. **Associations**. Associations between actors and use cases are indicated in use case diagrams by solid lines. An association exists whenever an actor is involved with an interaction described by a use case. Associations are modeled as lines connecting use cases and actors to one another, with an optional arrowhead on one end of the line. The arrowhead is often used to indicating the direction of the initial invocation of the relationship or to indicate the primary actor within the use case. The arrowheads are typically confused with data flow and as a result I avoid their use. **System boundary boxes (optional)**. You can draw a rectangle around the use cases, called the system boundary box, to indicates the scope of your system. Anything within the box represents functionality that is in scope and anything outside the box is not. System boundary boxes are rarely used, although on occasion I have used them to identify which use cases will be delivered in each major release of a system. Figure 2 shows how this could be done. **Packages (optional)**. Packages are UML constructs that enable you to organize model elements (such as use cases) into groups. Packages are depicted as file folders and can be used on any of the UML diagrams, including both use case diagrams and class diagrams. I use packages only when my diagrams become unwieldy, which generally implies they cannot be printed on a single page, to organize a large diagram into smaller ones. Figure 3 depicts how Figure 1 could be reorganized with packages. - See more at: http://www.agilemodeling.com/artifacts/useCaseDiagram.htm#sthash.AInMcGSW.dpuf

Diagrama de Casos de Uso

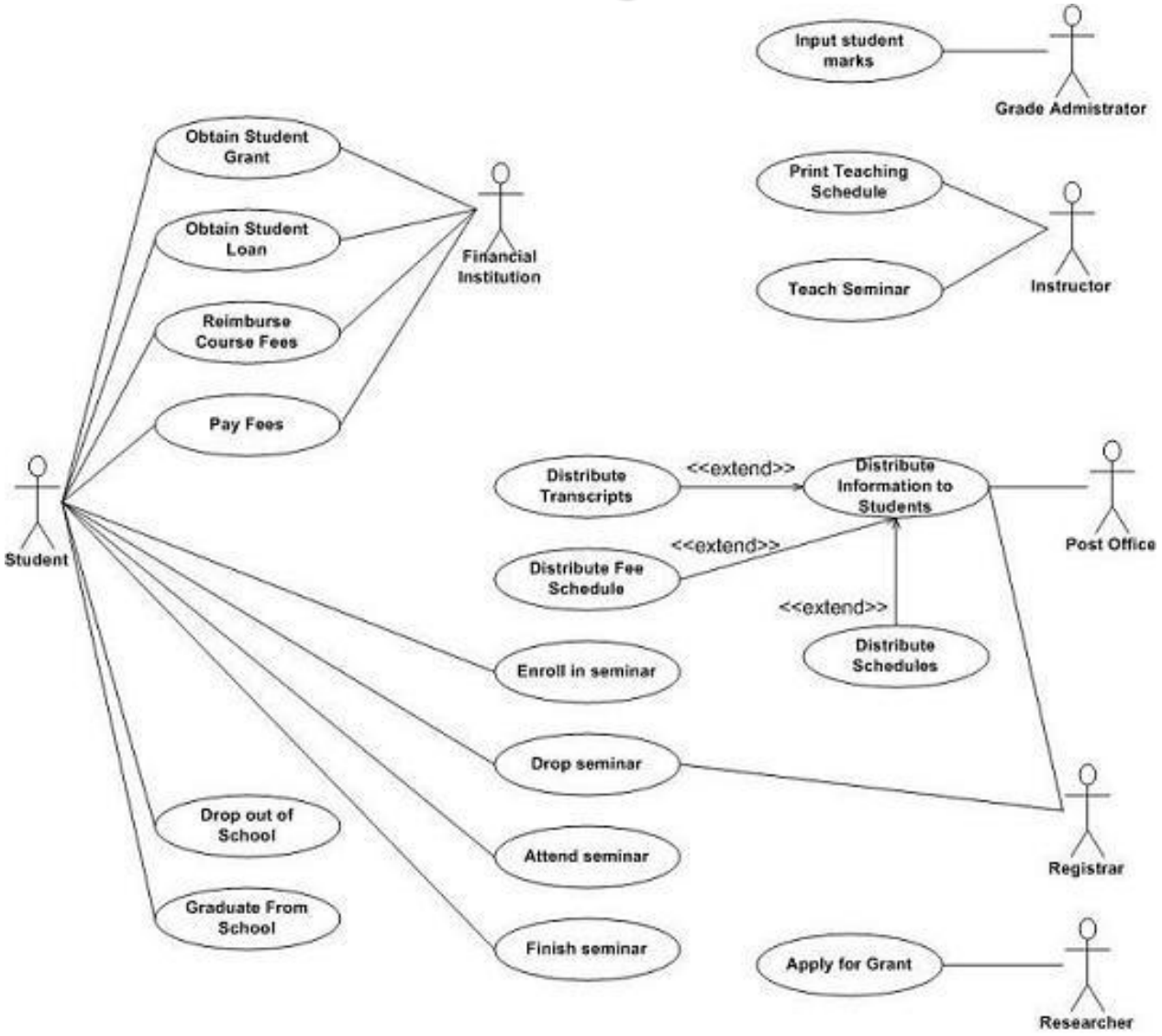
Um diagrama de casos de uso possuir os seguintes elementos

Casos de uso. Descreve uma sequência de ações que representam algo de valor mensurável para um ator sendo desenhado como uma elípse horizontal

Ator . É uma pessoa, uma organização ou um sistema externo que tem um papel em uma ou mais interações com um sistema. É desenhado com um boneco esquemáico

Associações. Ocorrem quando existe uma interação entre um ator e um caso de uso. São modeladas como linhas sólidas Opcionalmente usa-se uma seta no final da linha para indicar a direção da invoção inicial do relacionamento ou para indicar o ator principal dentro do caso de uso.

Diagrama de Casos de Uso



Caixas de fronteira do sistema(optional). Usado para delimitar o escopo do sistema. Usado em versionamento.

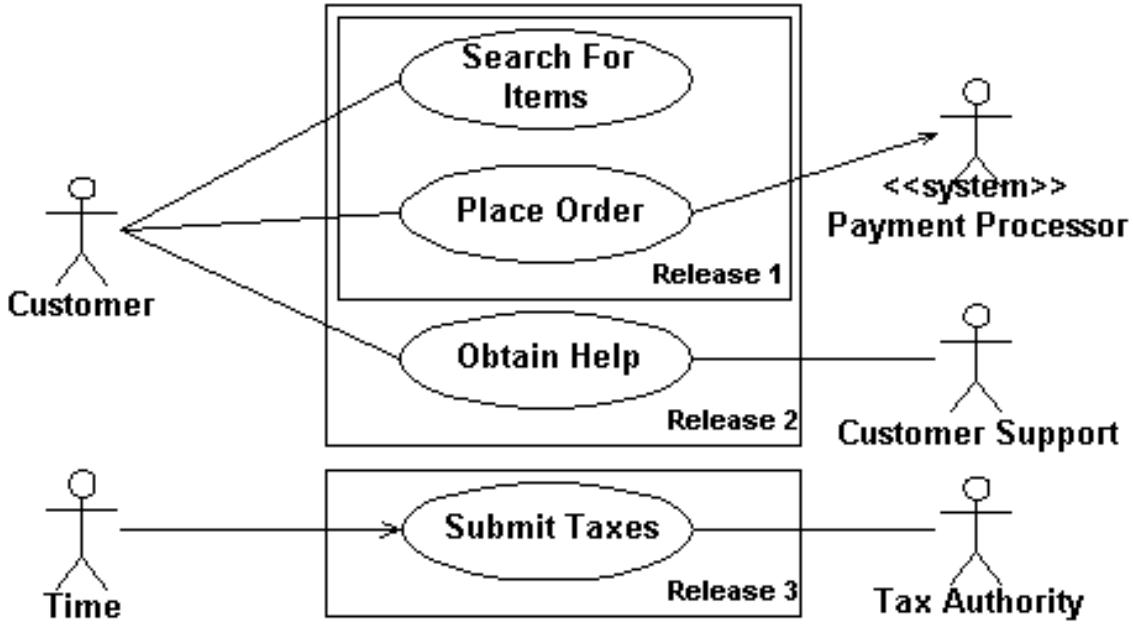


Diagrama de Casos de Uso

Pacotes (optional). São construções UML para organizar elementos de modelos em grupos. São representados por caixas. Usados quando o diagrama começa a se tornar muito extenso

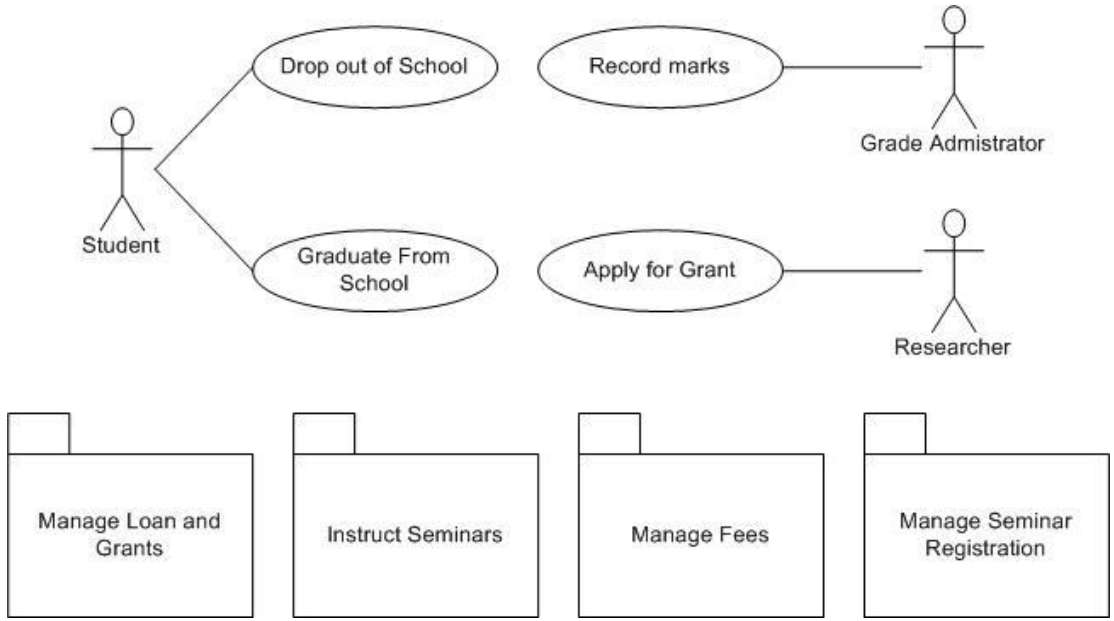


Diagrama de Casos de Uso

Exitem três relações que descrevem reuso:

Inclusão(**Includes**) – similar a uma chamada de procedimento

Extensão(**Extends**) – ocorre de modo condicional

Herança(**Inheritance**) – similar ao conceito tradicional de herança

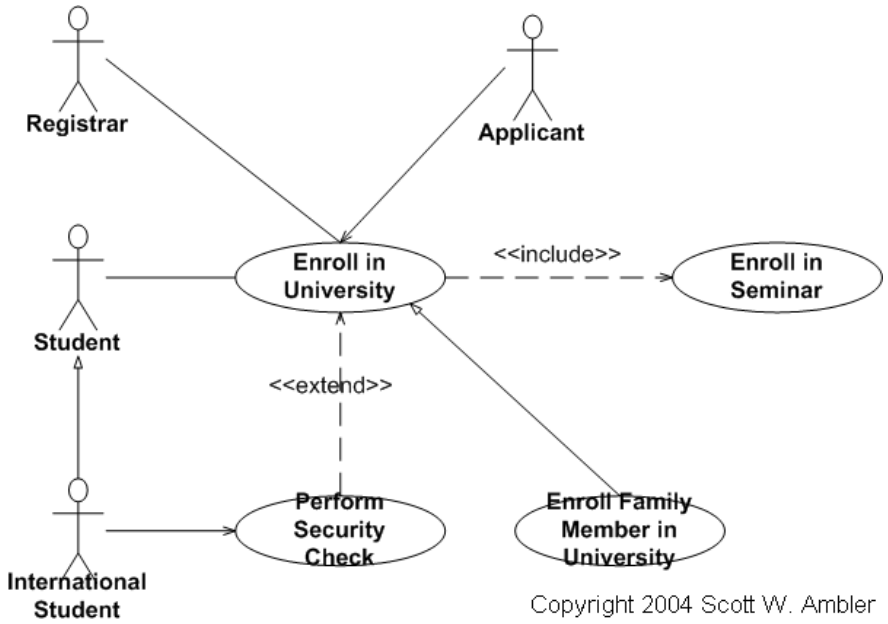


Diagrama de Casos de Uso

Dicas de como montar um Diagrama de Casos de Uso:

1. Comece primeiramente identificando o máximo possível de atores

2. Identifique os casos de uso de cada ator e crie as associações. Uma associação existe se um ator fornece informação, inicia um caso de uso ou recebe informação como resultado do caso de uso

3. Identifique similaridades entre casos de uso para aplicar as relações de reuso (extends, includes ou inherits)

Diagrama de Sequência

Diagrama de Sequência é um tipo de diagrama de interação entre objetos

Enfatiza a sequência temporal

Uma listagem que representa os objetos que recebem mensagens estende-se ao longo do eixo horizontal

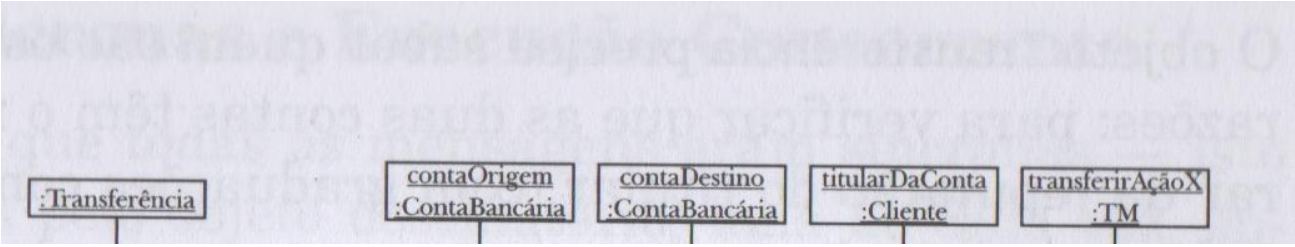


Diagrama de Sequência

Tempo aumenta no sentido decrescente ao longo do eixo vertical

As operações ativadas são dimensionadas de modo a refletir suas durações aproximadas

As setas entre operações representam mensagens

Diagrama de Sequência

DESCRIÇÃO de :**Transferência.efetuarTransferência: Booleano**

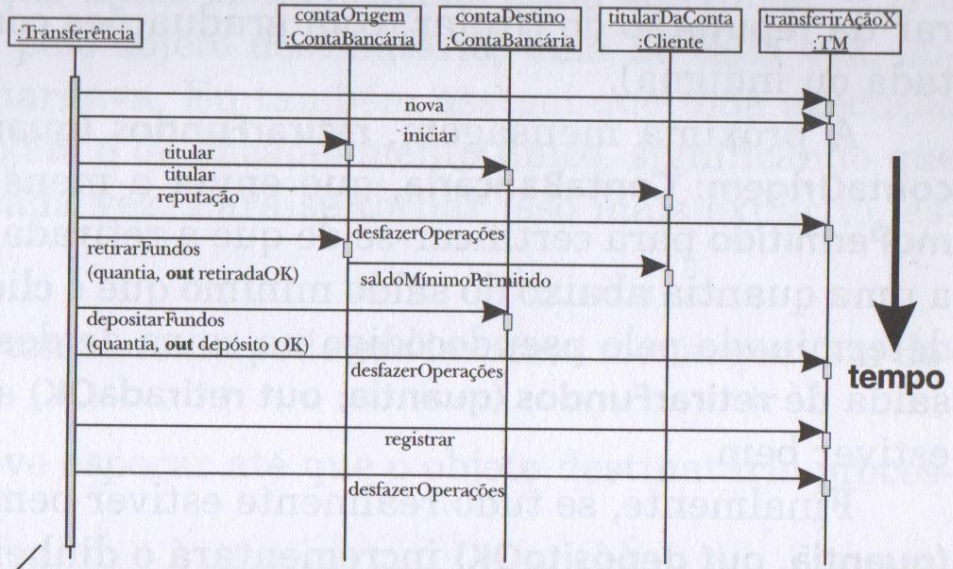
criar uma nova transação de transferência
iniciar transação
definir titular da conta-Origem
definir titular da conta-Destino

if os dois titulares são o mesmo cliente,
  que também tem boa reputação como cliente
then conta-Origem.retirarFundos (quantia, **out** retiradaOK);
else transferirAçãoX. desfazerOperações;
  return false ;
endif

if retiradaOK
then contaDestino.depositarFundos (quantia, **out** depósitoOK);
else transferirAçãoX. desfazerOperações;
  return false ;
endif

if depósitoOK
then transferirAçãoX. registrar;
  return true ;
else transferirAçãoX .desfazerOperações;
  return false ;
endif

Pseudocódigo para a operação
:**Transferência.efetuarTransferência : Booleano**



A operação: **Transferência.efetuarTransferência : Booleano**

Diagrama de Estados

Os diagrama de estados são usados para modelar o comportamento de classes como uma máquina de estados

Os estados são representados por retângulos arredondados e divididos em 2 compartimentos:

Superior: nome do estado
Inferior: Lista de eventos aos quais o objeto em um estado responde sem mudar de estado

Cada evento na lista é seguido do símbolo / e das ações que devem ser executadas em resposta ao evento

Existem dos eventos predefinidos:

Enter: evento correspondente a entrada de um objeto para um estado
Exit: evento correspondente a entrada de um objeto para um estado

Diagrama de Estados

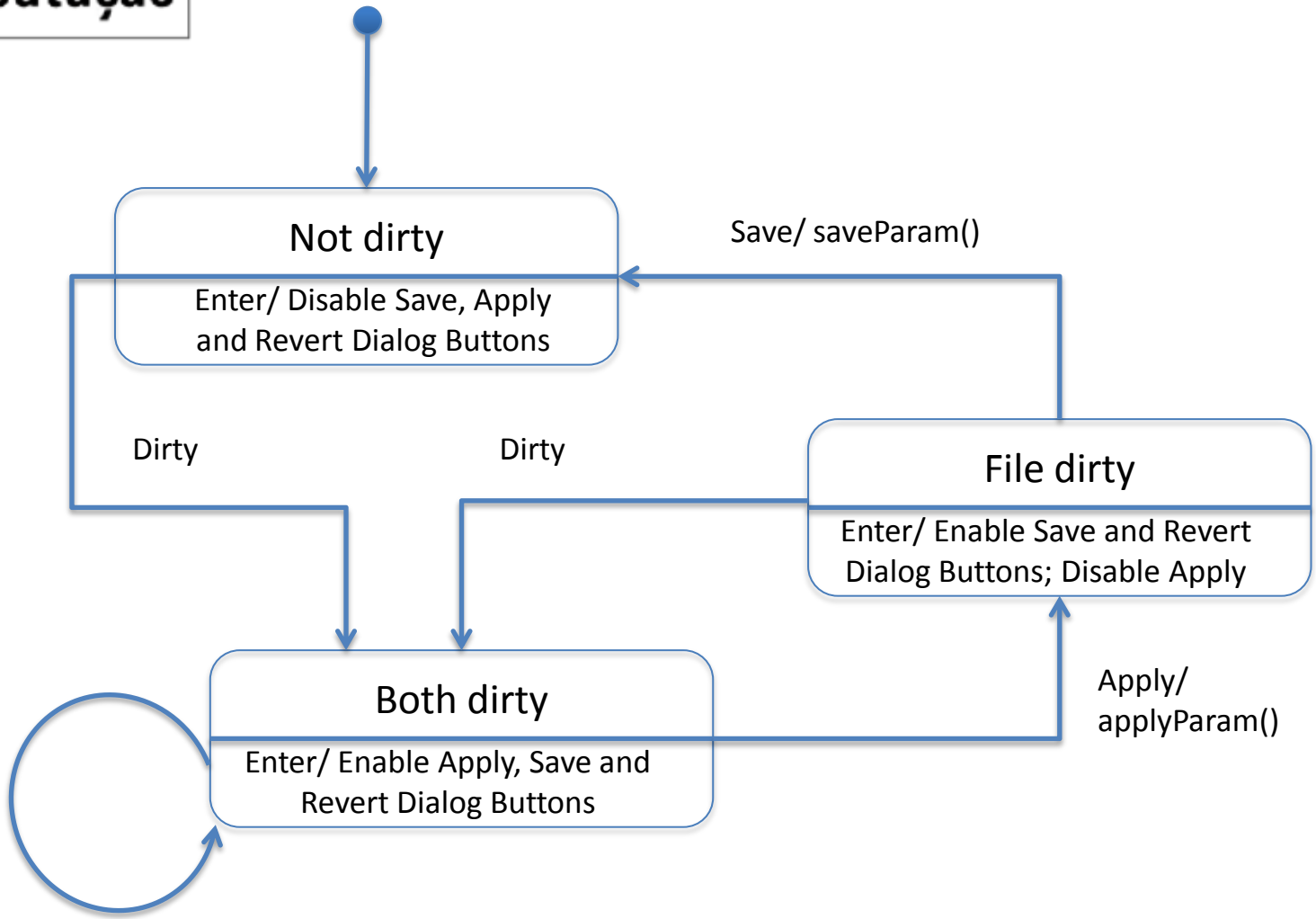


Diagrama de Estados

Se não existirem eventos a responder sem mudar de estado, então o retângulo não é dividido em 2 compartimentos

Toda máquina de estados começa em um estado inicial

Estado inicial é representado por um círculo sólido

Diagrama de Estados

As transições entre estados são representadas por linhas entre estados com a seta indicando a direção da transição

O rótulo da transição representa o evento que dispara a transição

O evento pode ser seguido pelo símbolo “/” e a ação que dele decorre

Estados finais são representados por um círculo sólido dentro de outro círculo maior

Bibliografia

Geral

Fowler, Martin. 2003. *UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language*. 3rd ed. Addison-Wesley Professional.

Pressman, Roger. 2004. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. 6th ed. McGraw-Hill.

Material produzido por Leonardo Murta e Viviane Torres

http://www.ic.uff.br/~viviane.silva/

http://www.ic.uff.br/~leomurta

Diagrama de Casos de Uso

http://www.agilemodeling.com/artifacts/useCaseDiagram.htm

Diagrama de Estados

Mark Grand. Patterns in Java Volume 1. Wiley