



UML: Diagramas Comportamentais

Eduardo Figueiredo

<http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo>

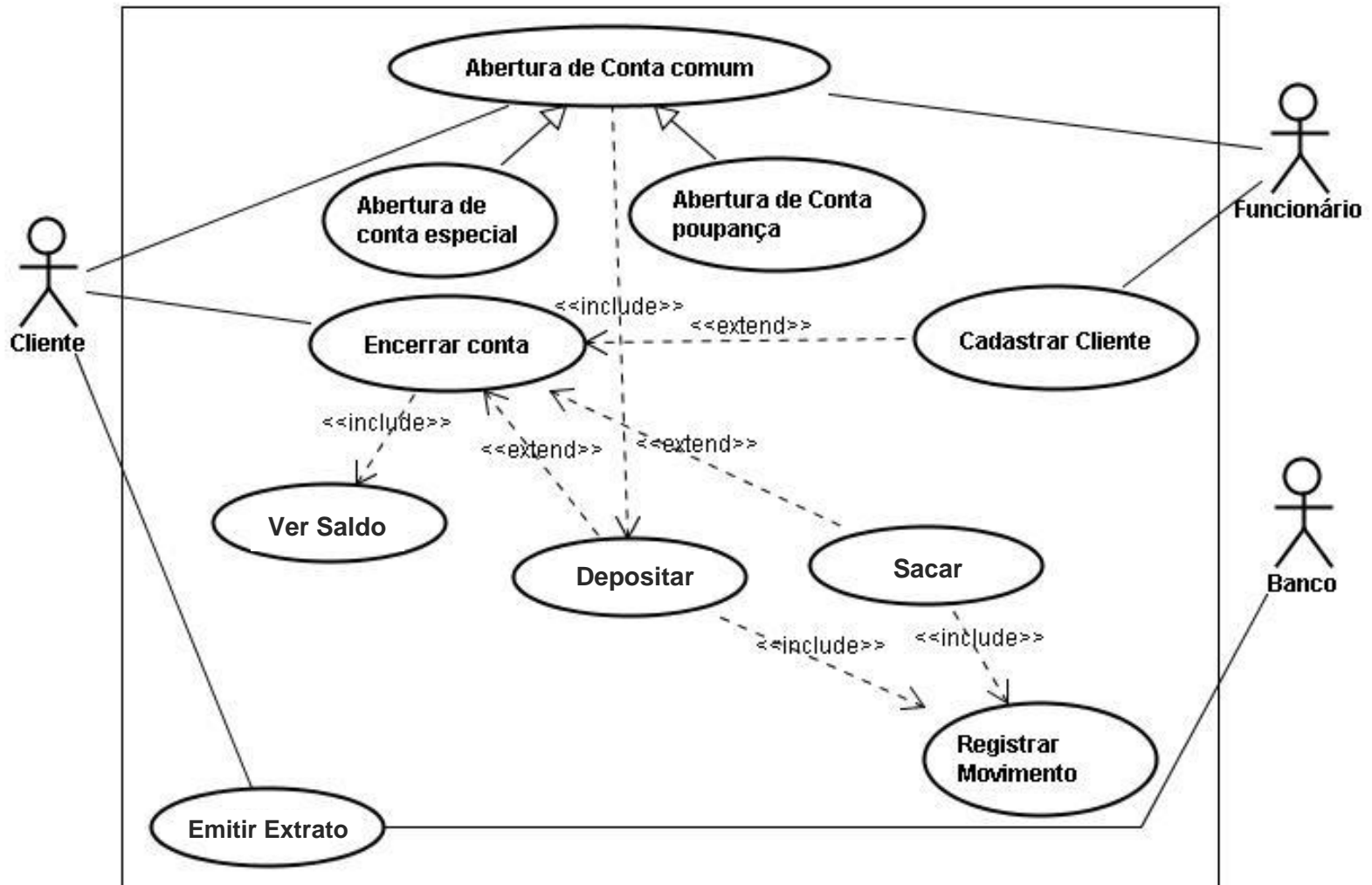
Diagramas Comportamentais

- Diagrama de Casos de Uso
- Diagrama de Sequência
- Diagrama de Comunicação
- Diagrama de Estados
- Diagrama de Atividades
- Diagrama de Visão Geral de Interação
- Diagrama de Tempo

[Diagrama de Caso de Uso]

- Diagrama mais geral da UML
- Usado geralmente na fase de Especificação de Requisitos
- Mostra
 - Quais usuários utilizam as funcionalidades do sistema
 - Alguns relacionamentos entre estas funcionalidades

Diagrama de Caso de Uso



[Diagrama de Sequência]

- Preocupa-se com a ordem temporal em que as mensagens são trocadas
- Pode se basear em um Caso de Uso
- Identifica
 - Os eventos associados a funcionalidade modelada
 - O ator responsável por este evento

Diagrama de Sequência

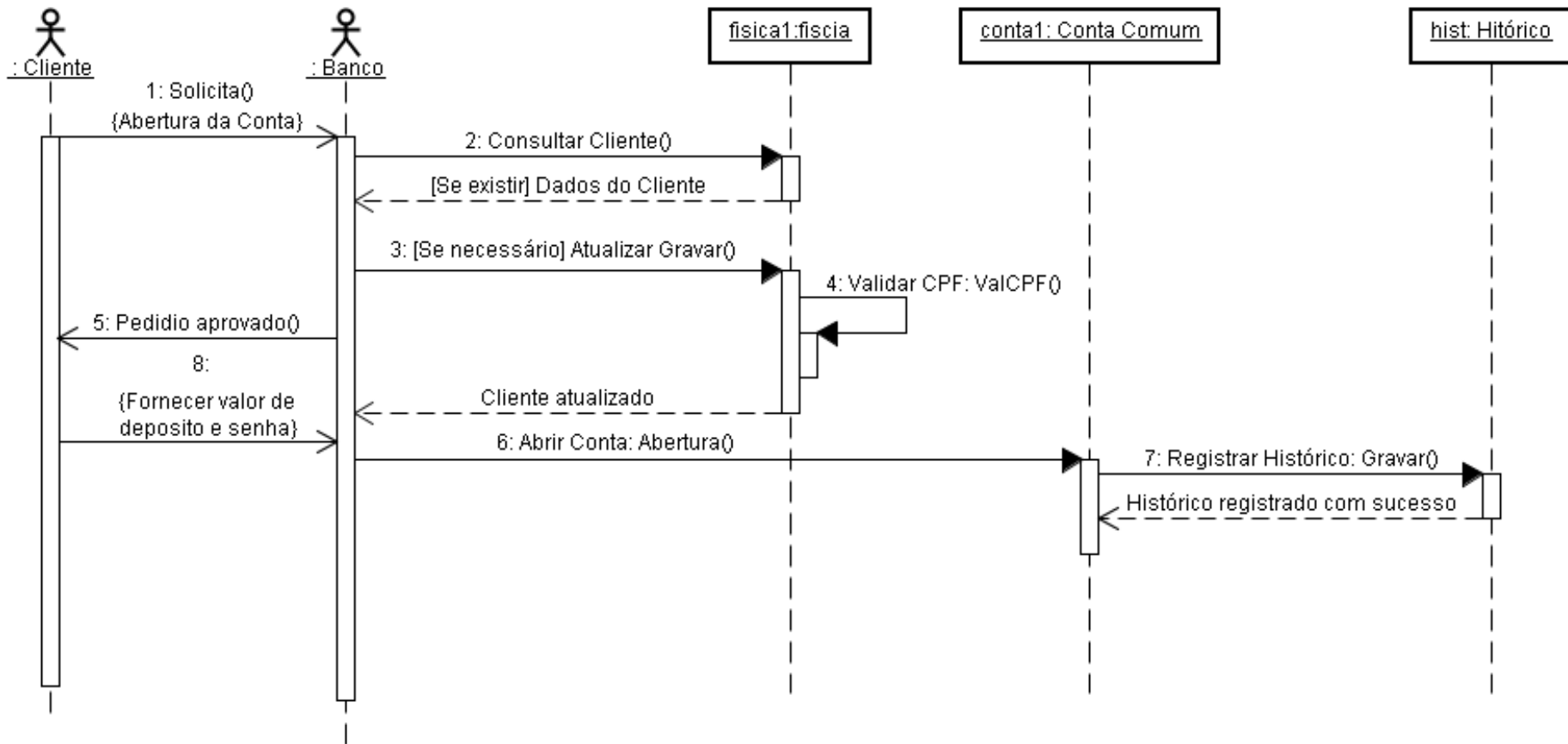
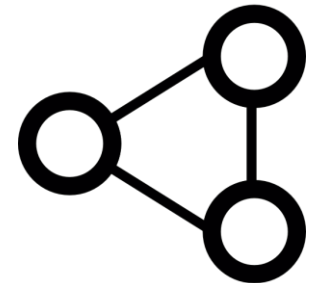


Diagrama de Comunicação

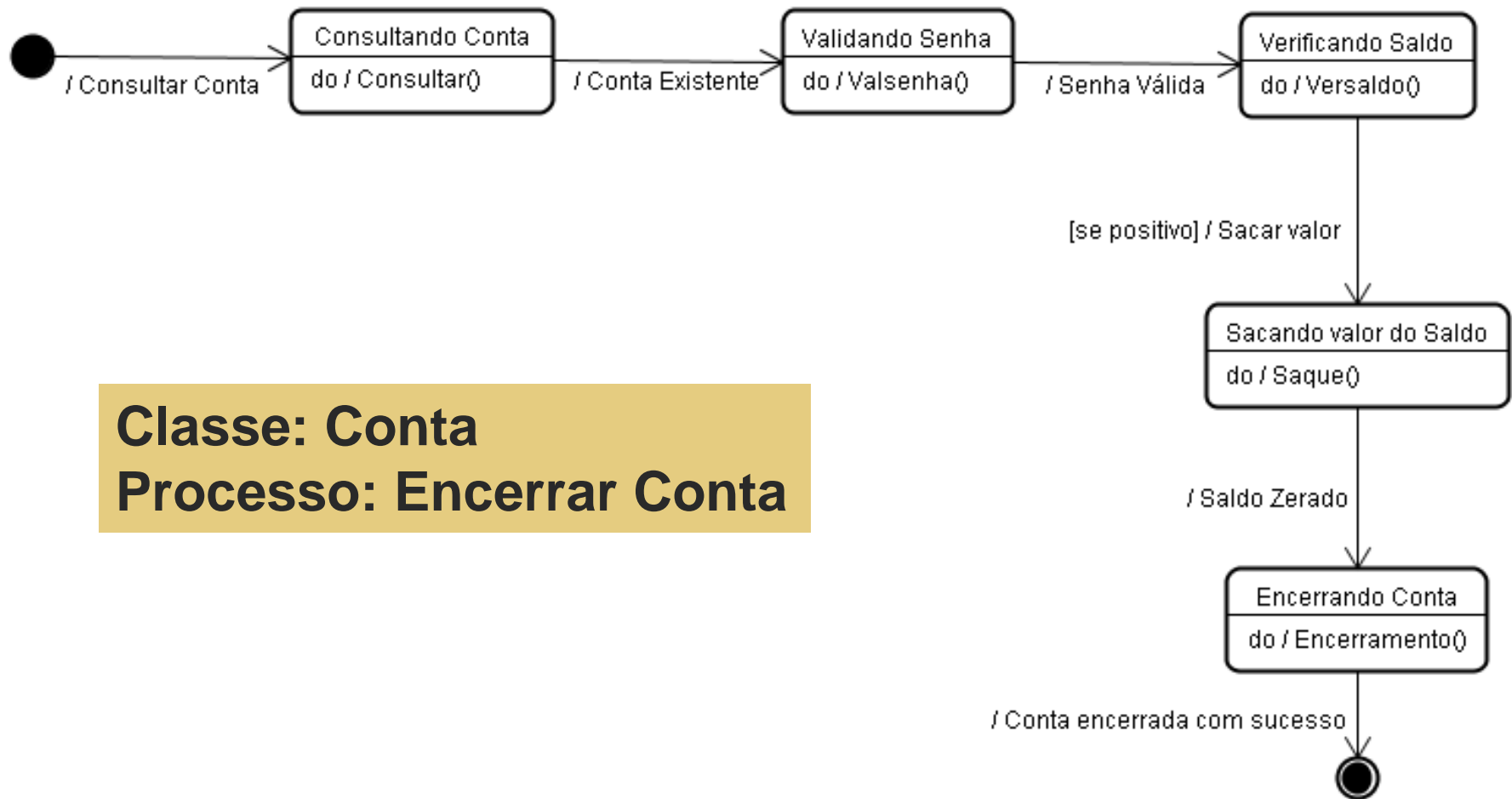
- Amplamente associado ao Diagrama de Sequência
 - São complementares
- Não se preocupa com a temporalidade
- Define
 - Como os objetos estão vinculados
 - Quais mensagens são trocadas entre objetos



[Diagrama de Estados]

- Modela as mudanças sofridas por um objeto dentro de um determinado processo
- Pode ser utilizado para acompanhar os estados pelo qual passa uma instância de uma classe

Diagrama de Estados



Classe: Conta

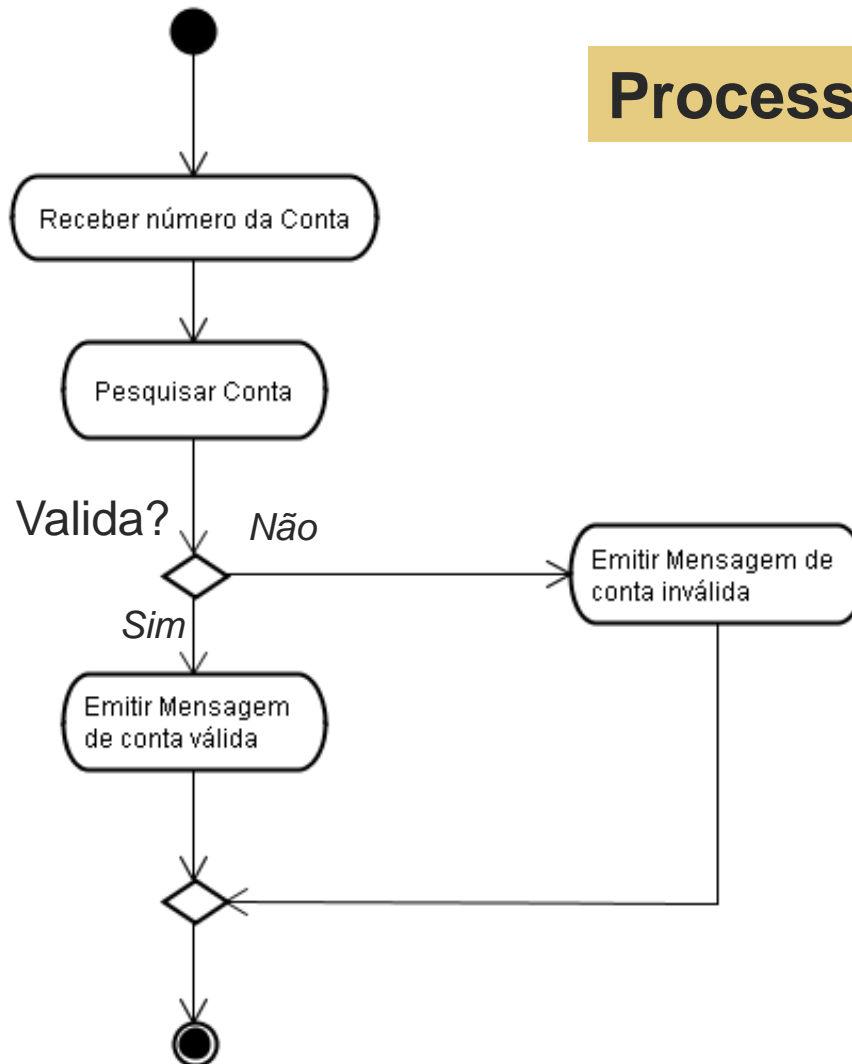
Processo: Encerrar Conta

[Diagrama de Atividades]

- Descreve as atividades a serem executadas para a conclusão de um processo
- Concentra-se na representação do fluxo de controle de um processo

Diagrama de Atividades

Processo: Validar Conta



[Bibliografia]

- BOOCH, G., RUMBAUGH, J., JACOBSON, I. **UML, Guia do Usuário.** 2ª Ed., Editora Campus, 2005.
 - Capítulos 1 e 2