



ANÁLISE DE SISTEMAS



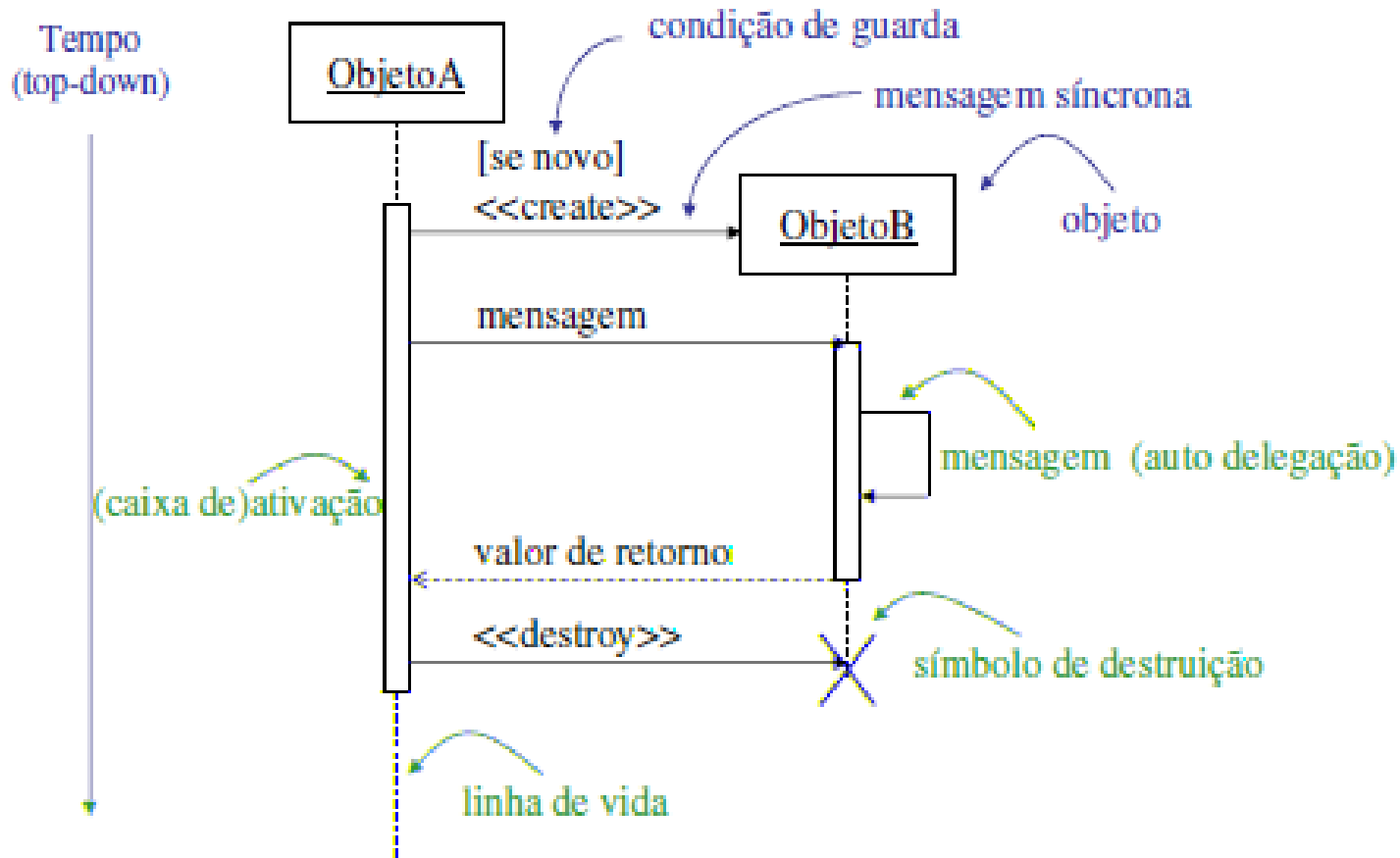
Diagrama de Sequência



Diagrama de Sequência



Diagrama de Sequência





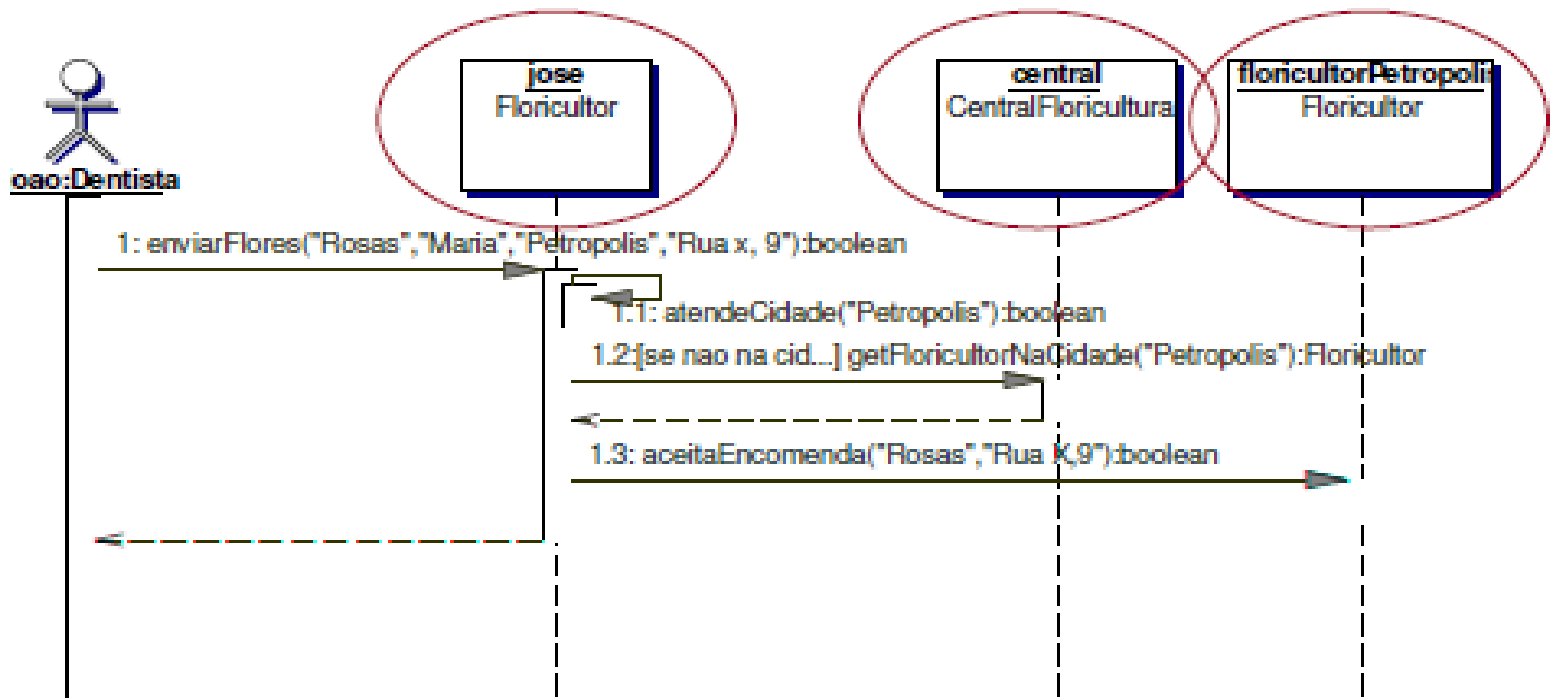
Termos e conceitos



Objetos

“mais legível”

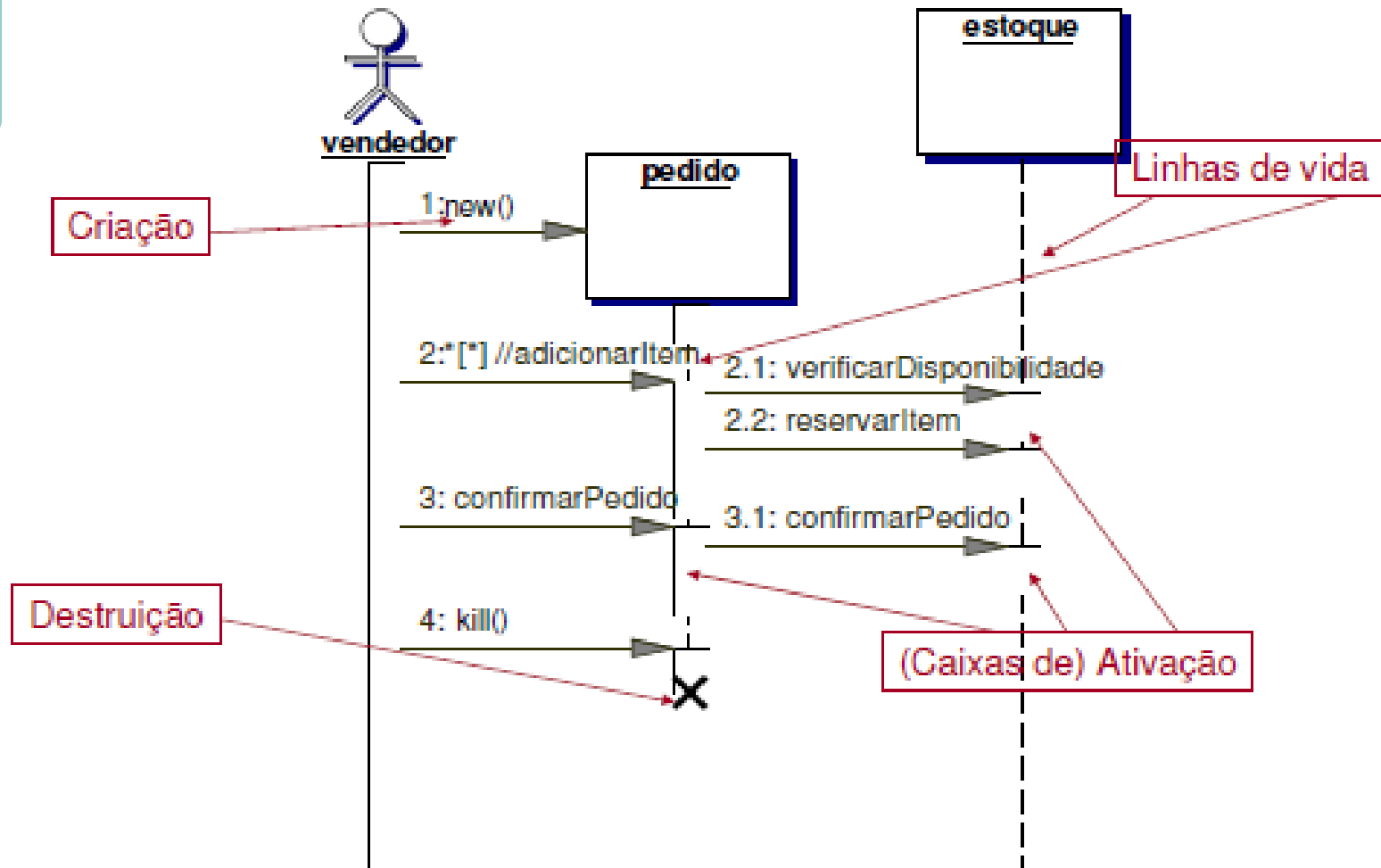
Objetos





Linhas de vida

Linhas de vida





Mensagens



Mensagens

Mensagens-tipos

- Tipos de ação que uma mensagem pode representar
 - call
 - Invoca uma operação sobre um objeto
 - Objeto pode mandar uma chamada para si próprio
 - » Resultando na execução local de uma operação
 - return
 - Representa o retorno de um valor para o objeto que chamou a operação
 - Opcional

- create

- Criação de um objeto






- destroy

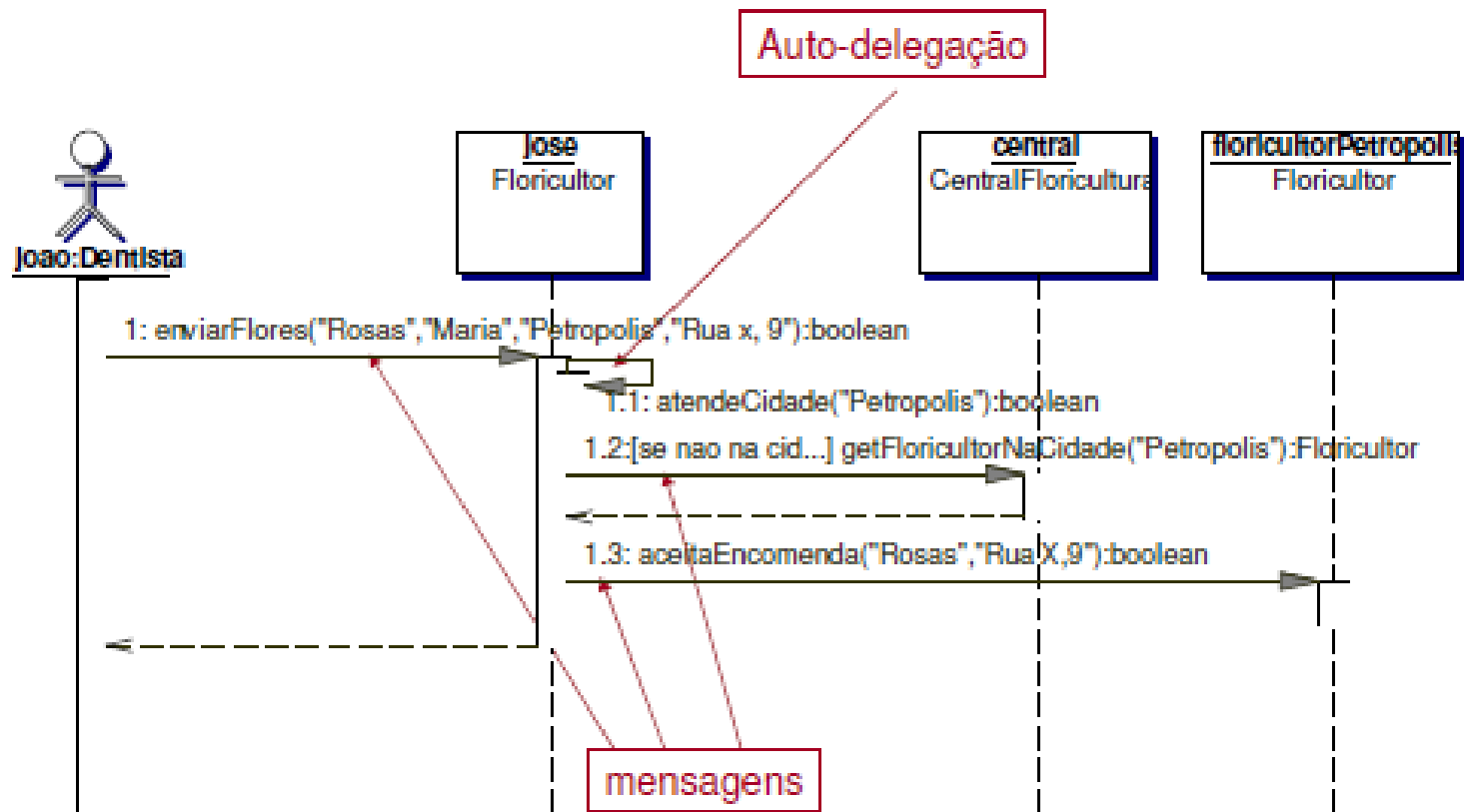
- Eliminação de um objeto



Mensagens-representações

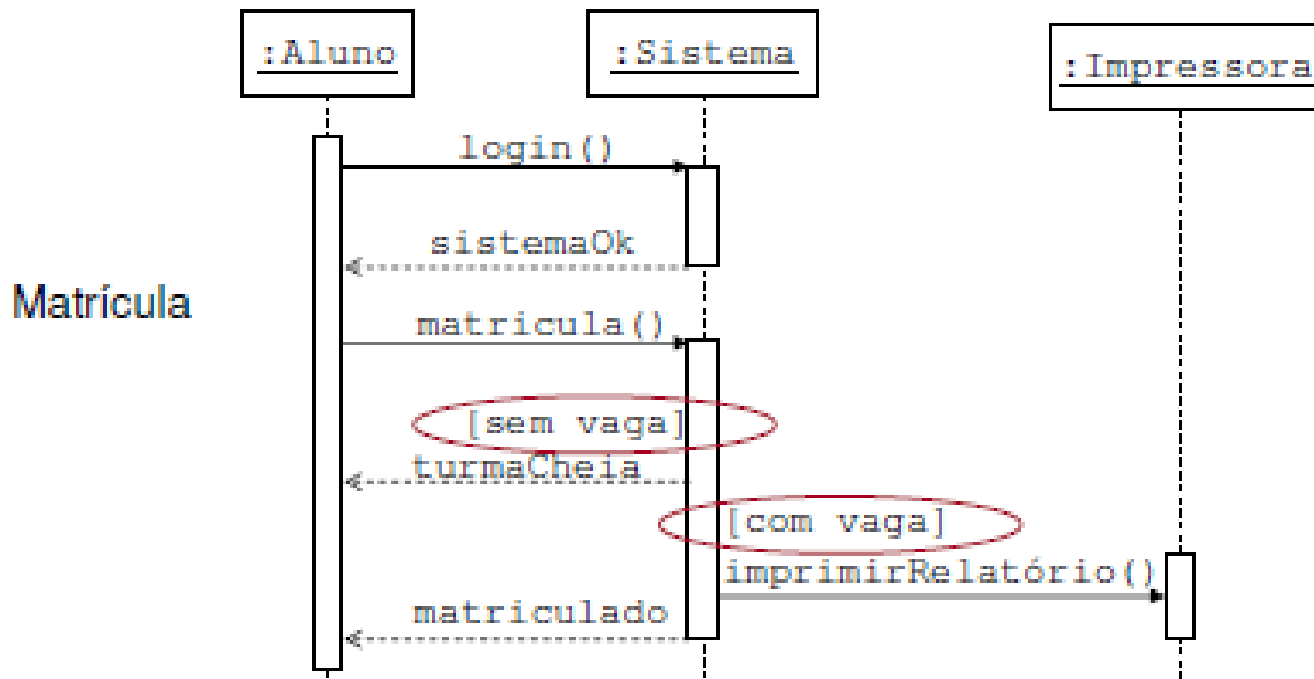
Símbolo	Significado
	Mensagem síncrona
	Mensagem assíncrona
	Mensagem de retorno (opcional)

Mensagens



Mensagens-condições de guarda

- Mensagens podem apresentar condições de guarda
 - condições em que a mensagem é enviada
 - [condição de guarda]



Mensagens-iteração

- Uma mensagem pode ser enviada repetidas vezes
 - * mensagem(...)

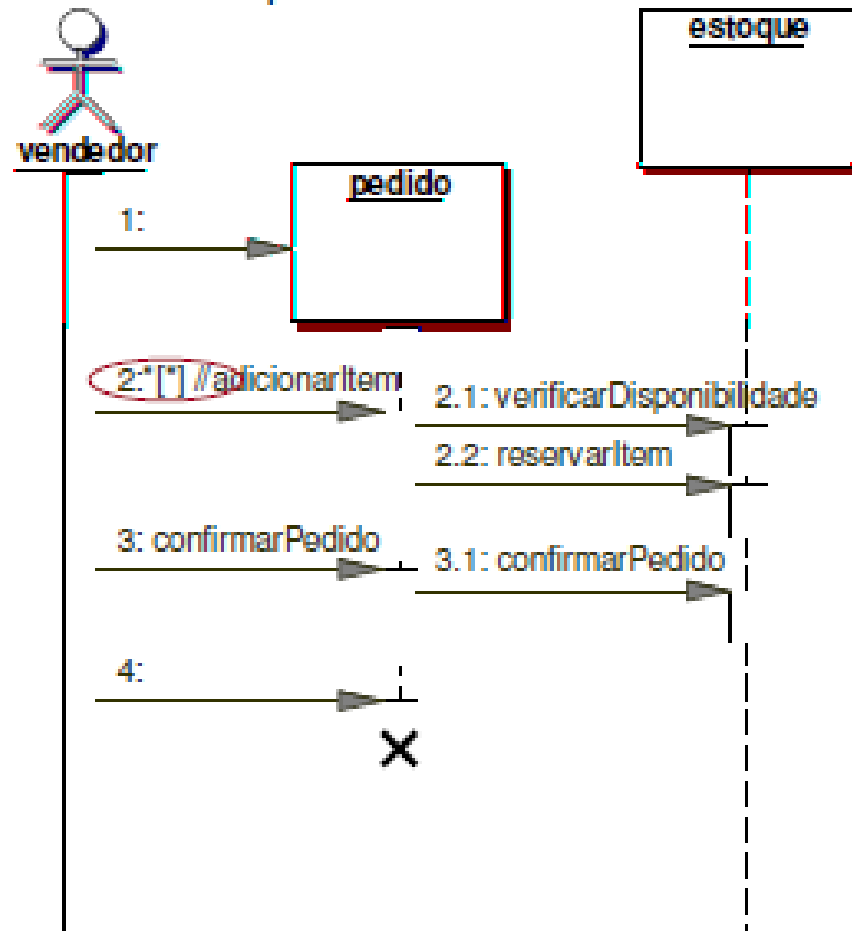
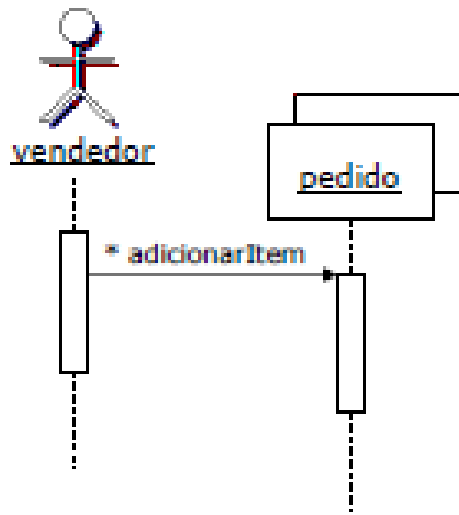



Diagrama de sequência-construção

- Escolher um **caso de uso**
- Identificar os **objetos** que fazem parte da **interação**
- Identificar o objeto que **começa** a interação
- Identificar as **mensagens** trocadas entre os objetos
- Identificar a **sequência** destas mensagens

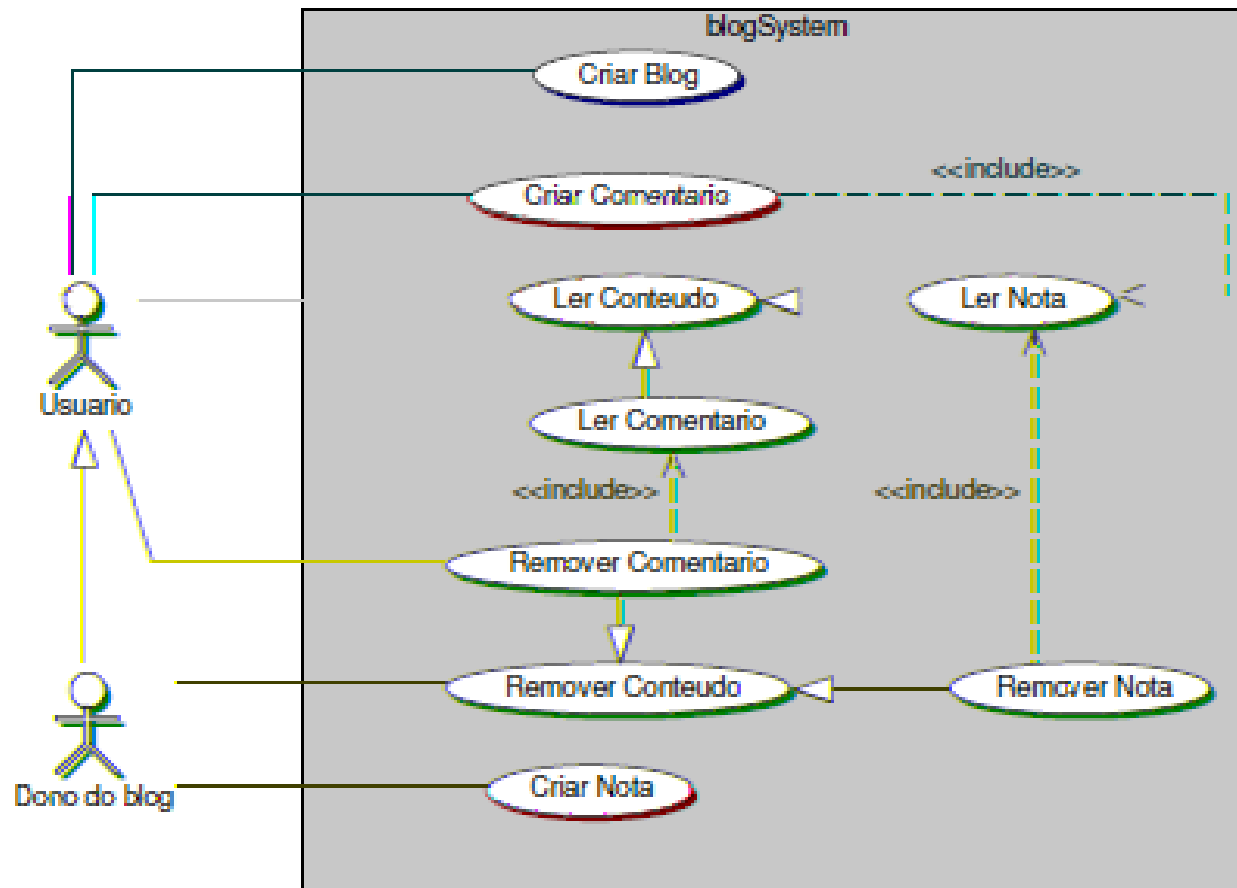
Lembrando das aulas anteriores

- Fronteira (*boundary*)
 - Classes de interface com o mundo externo
-  (ex: GUI, sistemas externos)
- Controle (*control*)
 - Coordenam o comportamento do caso de uso definindo uma interface entre classes fronteira e entidade
- Entidade (*entity*)
 - Classes que armazenam informações manipuladas pelo sistema



Exemplo 1

Blog- caso de uso



Blog- diagrama de classes

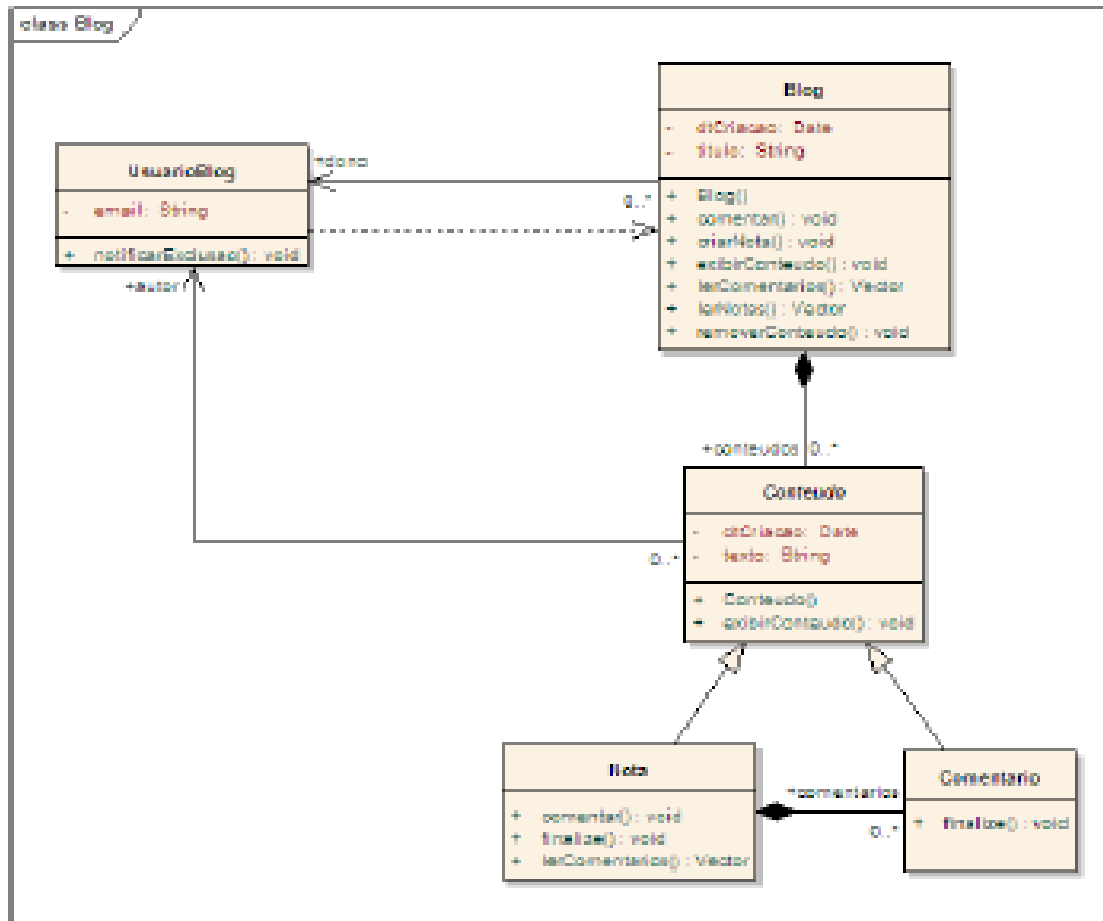


diagrama de sequência: criar blog

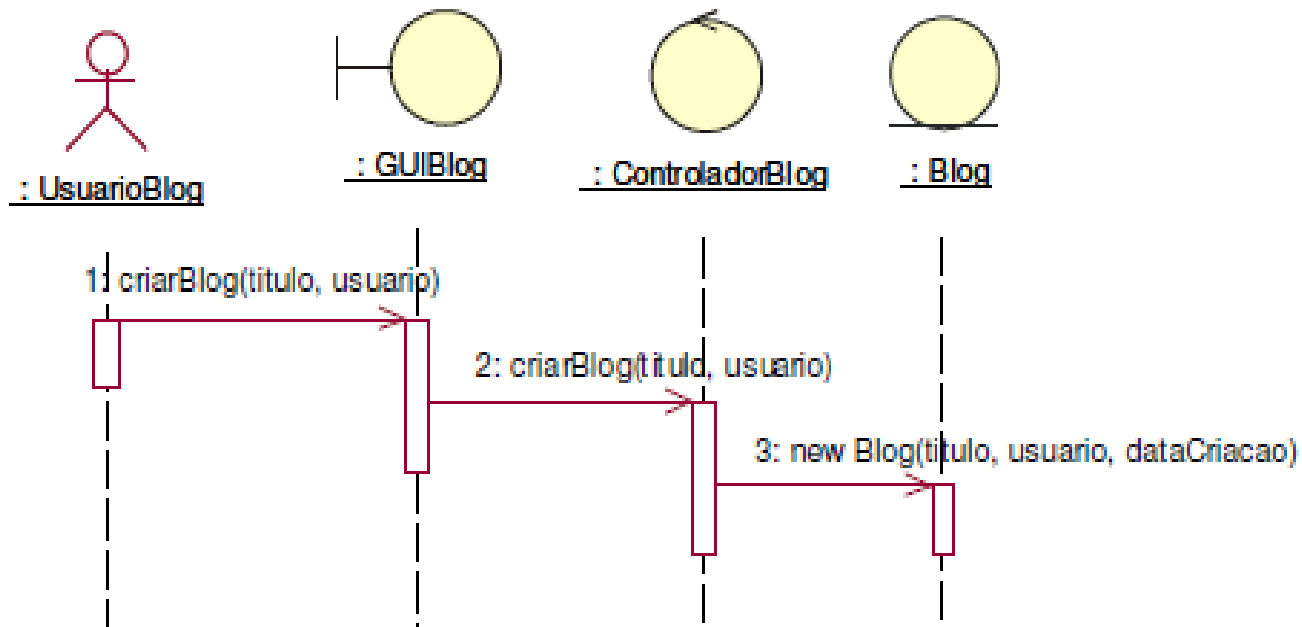


diagrama de sequência: criar nota

