

Unified Modeling Language (UML)

Universidade Federal do Maranhão – UFMA
Pós Graduação de Engenharia de Eletricidade
Grupo de Computação
Assunto: Diagrama de Objetos

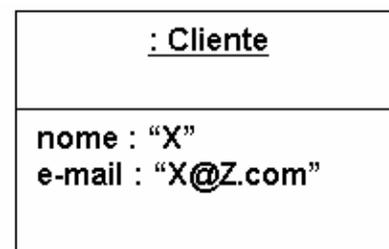
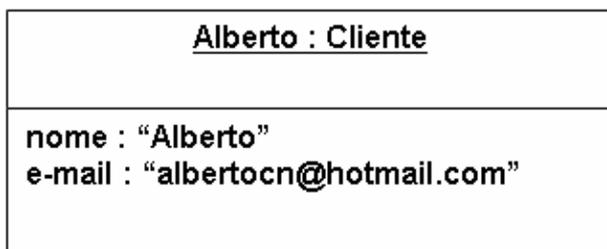
Autoria: Aristófanés Corrêa Silva Adaptação: Alexandre César M de Oliveira

4 Diagrama de Objeto

4.1 Definições

- Mostram uma fotografia de um sistema OO em execução: mostrados os objetos, com os valores de seus atributos e as ligações entre eles.
- Permite um maior entendimento do problema e úteis para a modelagem de estruturas de dados complexas, focando apenas uma parte dos objetos.
- Não mostra a evolução do sistema com o tempo.
- Representam retratos estáticos de instâncias encontrados em diagramas de classe
 - Perspectiva de casos reais ou de protótipos
 - Para mostrar o comportamento de um objeto, deve-se utilizar diagramas de seqüência, colaboração ou diagramas de estados.

- É comum colocar um diagrama de classes junto com um diagrama de objetos para facilitar a identificação dos objetos
- Diagramas de objetos são usados quando não se consegue entender o resultado que será obtido pelo diagrama de classe e para mostrar o instanciamento de uma classe na memória
- Pode ser construído em qualquer momento da especificação ou construção do software
- A notação UML de um objeto é semelhante à de uma classe:
 - São mostrados os valores dos atributos
 - Os métodos não são incluídos
 - Além do nome da classe, podemos dar um nome ao objeto.



4.2 Exemplo

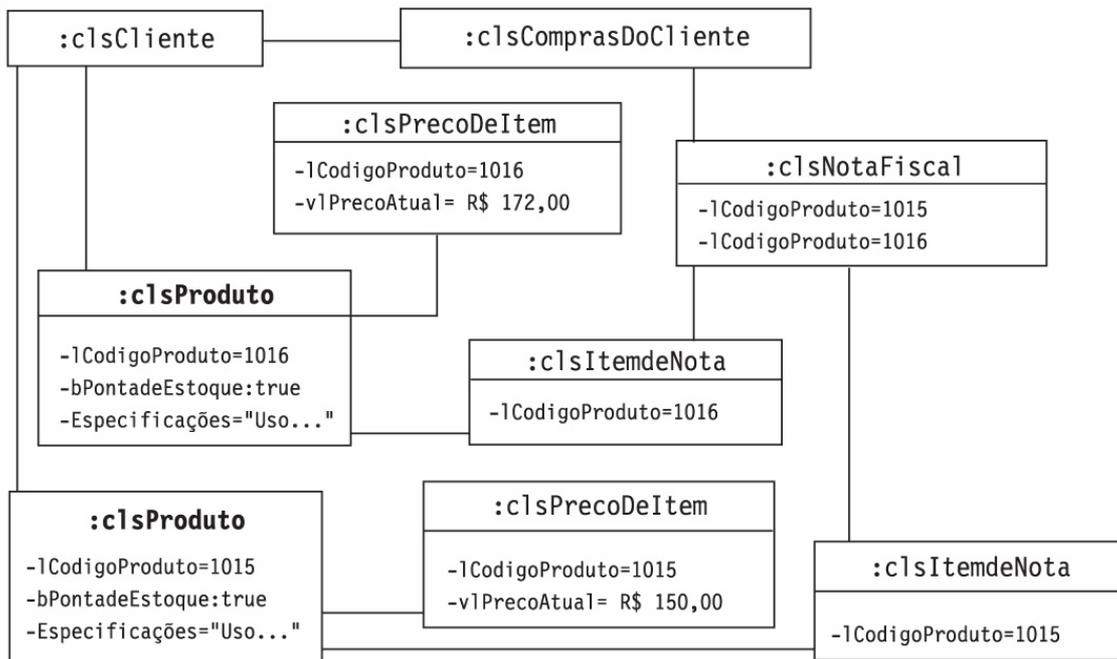


Figura 13.1 Diagrama de objetos – exemplo.