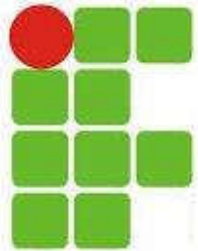


---

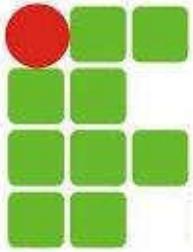
# PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

**Professor: Diego Oliveira**



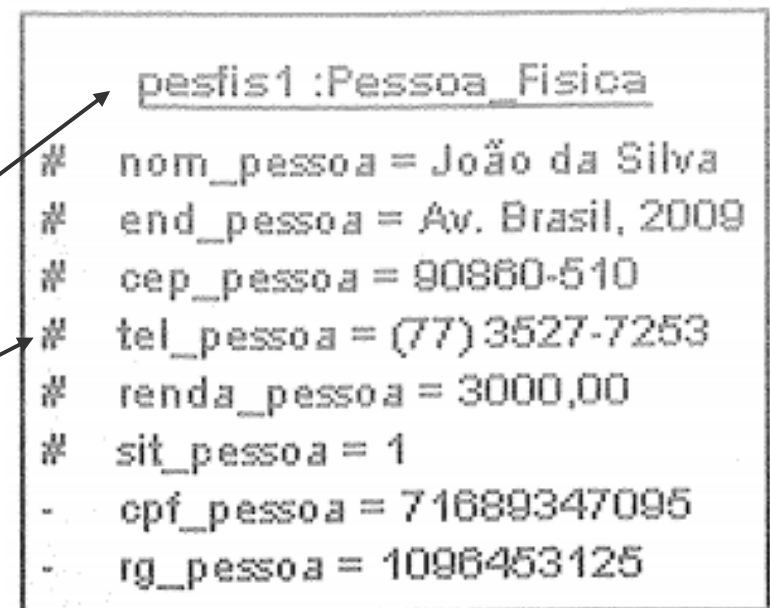
**Aula 13:  
Diagrama de Objetos**

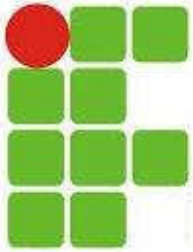




# Diagrama de Objetos

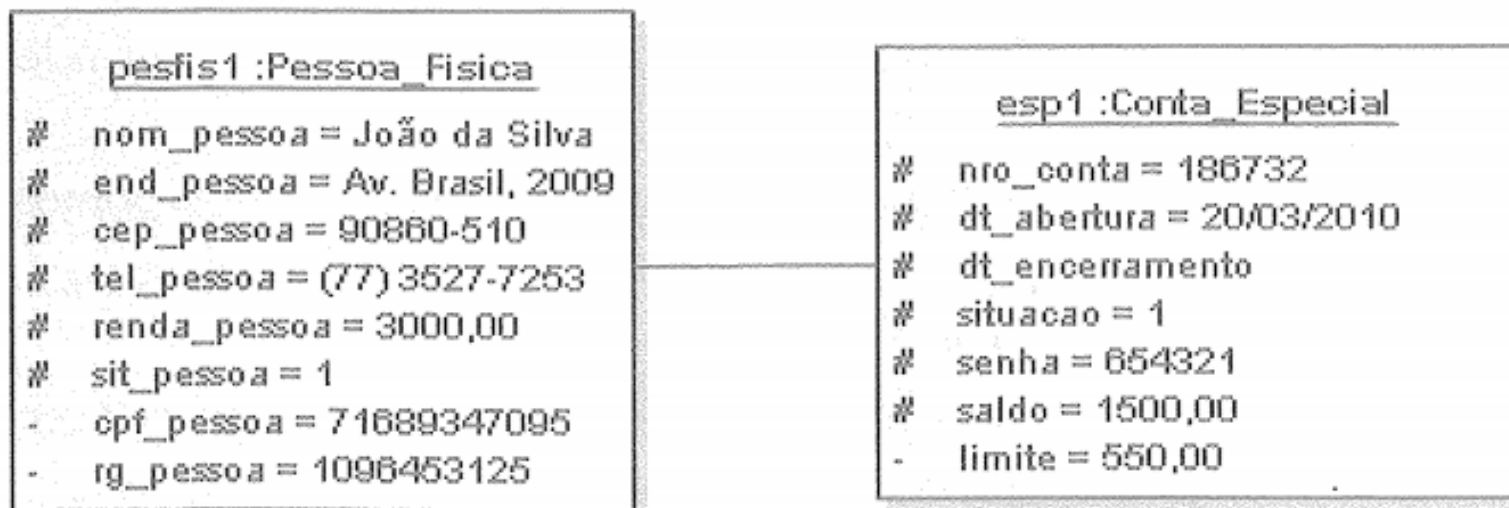
- Fornece uma visão dos valores armazenados pelos objetos das classes
- Neste diagrama os métodos não são representados
- A representação ao lado mostra o nome do **objeto** : **nome da classe** e os **atributos = valor**

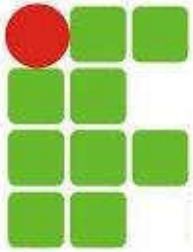




# Diagrama de Objetos

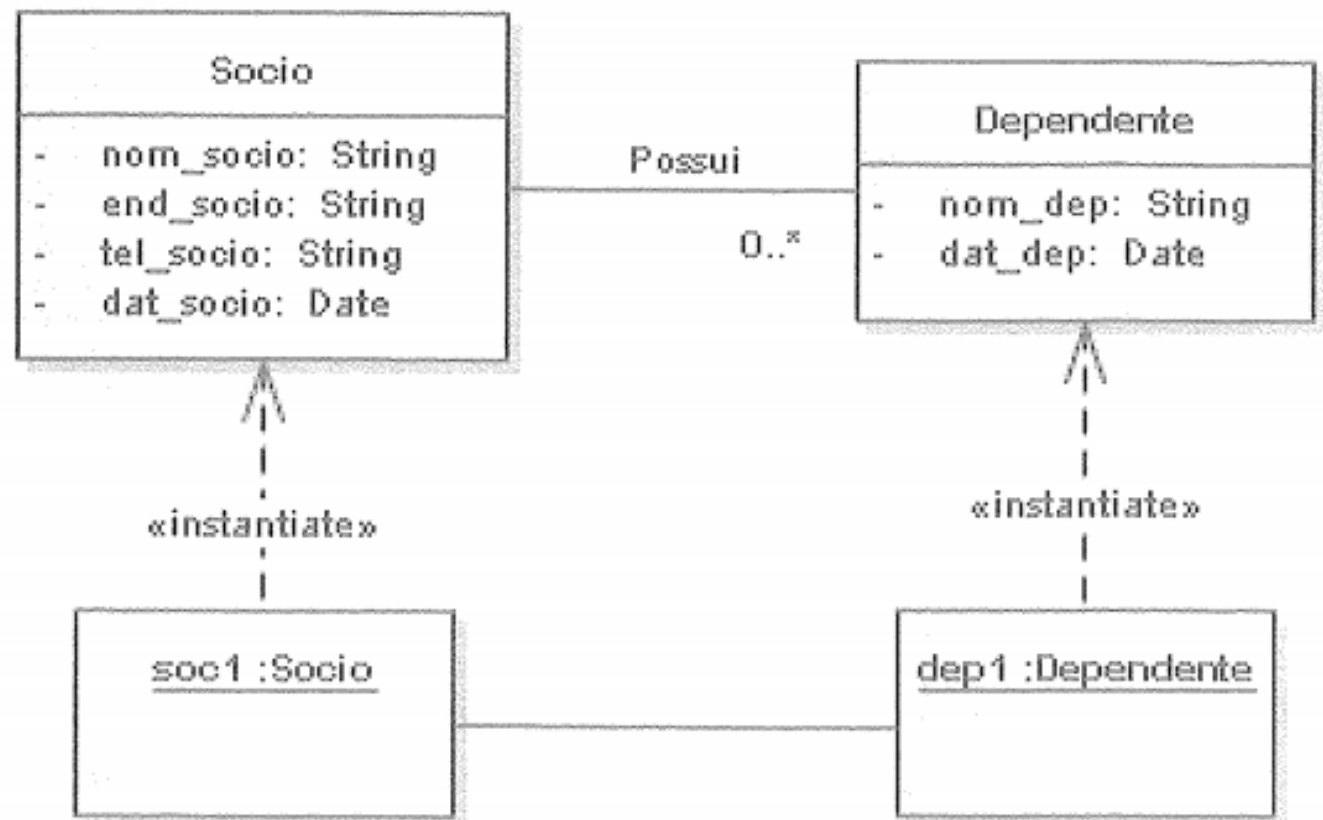
- Os objetos podem ter vínculos entre si
- Não se representa multiplicidade pois a representação é da ligação de apenas um objeto de uma classe com apenas um objeto de outra classe

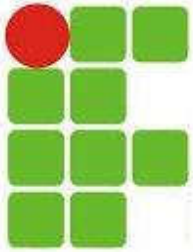




# Diagrama de Objetos

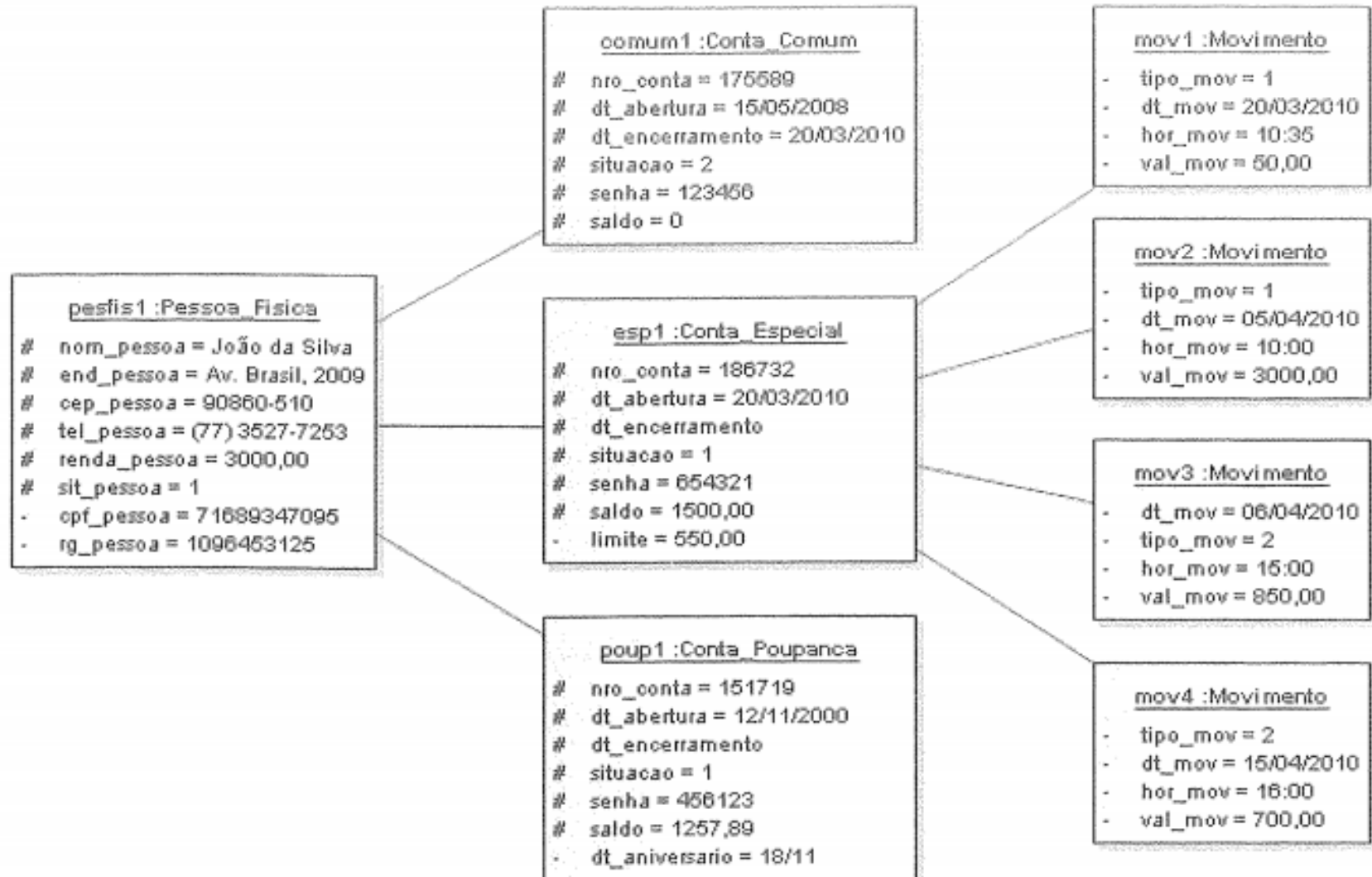
- Com o estereótipo <<instantiate>> é possível representar a classe que instancia o objeto:

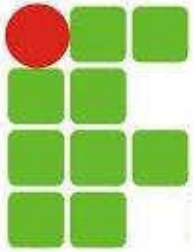




# Diagrama de Objetos

E  
X  
E  
M  
P  
L  
O

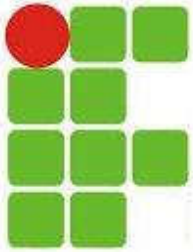




# Diagrama de Objetos

- A criação do Diagrama de Objetos deve focar uma parte do Diagrama de Classes pois o contrário pode significar um diagrama poluído e pouco inteligível
- Para representar todo o Diagrama de Classes é preciso criar alguns Diagramas de Objetos focando as principais partes daquele



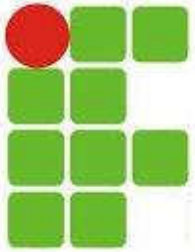


## Exercício

- A partir do Diagrama de Classes feito na aula passada, confeccione os Diagramas de Objetos focando as principais partes, até que todo o sistema do SUAP seja representado
- Coloque pelo menos 2 objetos com seus atributos e valores para cada função que considere essencial

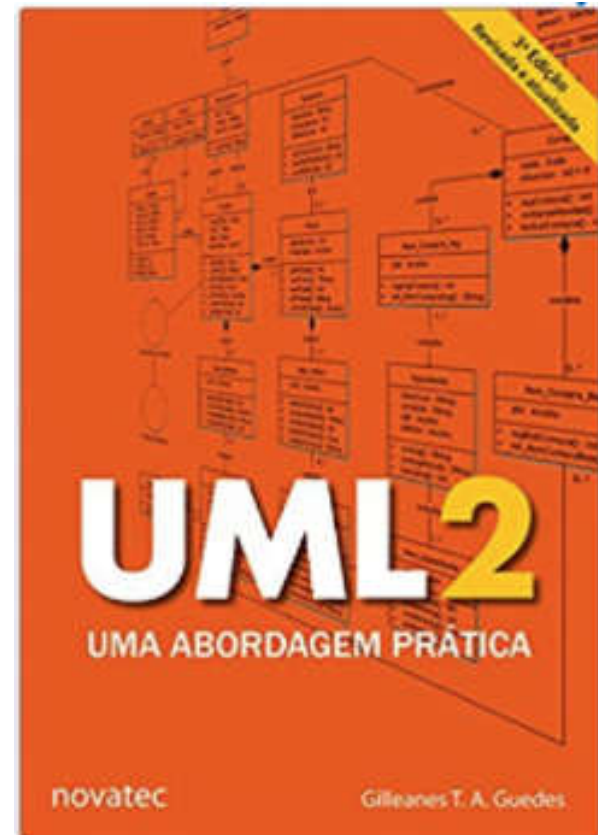


- Salve todos os Diagramas criados até agora em um mesmo projeto no ASTAH

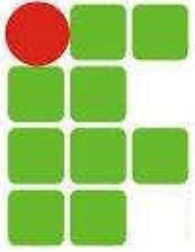


# Referências

- UML2: Uma Abordagem Prática  
3ª Ed. 2018  
Gilleanes T. A. Guedes







---

# Perguntas?

---

