
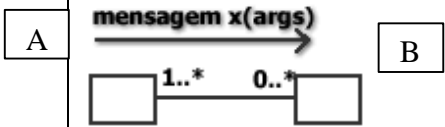




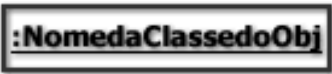




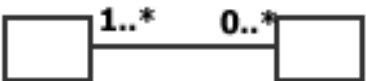



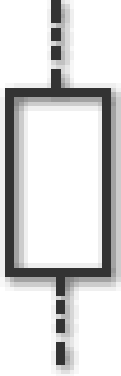
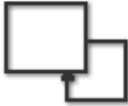
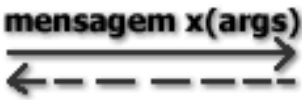
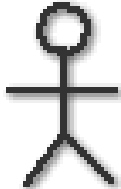
www.fabricaweb.com.br




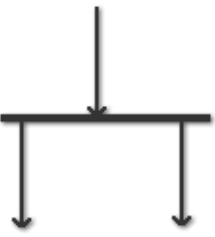
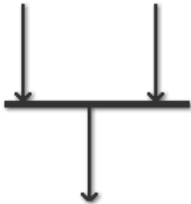
CARTÃO UML



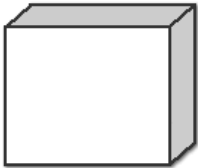
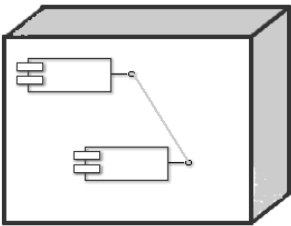
Folha de Referência UML		
Símbolo	Semântica	Uso
	<p>Uma mensagem típica utilizada nos diagramas de Classe, Objeto e Colaboração.</p>	<p>Designa que um objeto (A) está pedindo para que seja executada a mensagem X, no nosso exemplo, no objeto (B).</p> 
	<p>Uma classe típica na Orientação a Objetos. Usado nos diagramas de Classe. As ferramentas permitem que sejam escondidos os dois compartimentos mais a baixo (Atributos e Operações). Isso depende da necessidade.</p>	<p>O primeiro compartimento é destinado ao nome da classe, o segundo aos atributos e o terceiro às operações. Este diagrama (classes) é um dos principais diagramas da UML. Analista e Programador vão usá-lo à exaustão.</p>
	<p>Um diamante vazio indica uma decisão na UML, uma associação: ternária ou superior, ou ainda uma agregação. Usado como uma decisão nos diagramas de Atividade e Estado. Como associação e agregação, é usado no diagrama de Classes.</p>	<p>No importante diagrama de estados, mostra perfeitamente os desvios de comportamento que uma atividade pode provocar. Já em associações pode indicar uma classe associativa, caso o analista queira representá-la. Na agregação, indica que o todo a parte que está próxima do diamante vazio, pode ser destruído, suas partes sobreviverão.</p>
	<p>Início de uma atividade ou de um estado. Utilizado no diagrama de atividade e no diagrama de estados.</p>	<p>Esta é uma marca visual, não há repercussão alguma em código. Indica ao analista e <i>stakeholders</i> do projeto o início seja de uma atividade ou de um estado.</p>

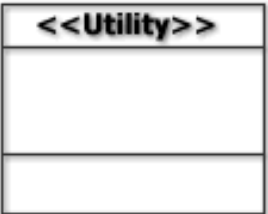
Símbolo	Semântica	Uso
	<p>Uma marca de final, seja de uma atividade ou de um estado.</p> <p>Conhecido como saída de um fluxo. Esta marca de final, é chamada por alguns autores de “<i>olho de boi</i>”. Utilizada tanto no diagrama de Estado como no de Atividades.</p>	<p>Este é um símbolo puramente visual. Apenas indica ao analista e programador que o <i>boundary</i> do domínio do problema terminou ali.</p>
	<p>Indica um objeto de determinada classe. Este símbolo é utilizado em diagramas de Objetos, Seqüência e Colaboração.</p>	<p>Este símbolo pode aparecer no formato apresentado ou nome do objeto : nome da classe ou, ainda, somente o nome da classe da qual aquele objeto faz parte. Pode ser considerado, em qualquer caso, como um teste de mesa para um momento do software.</p>
	<p>Este símbolo designa herança. É utilizado no diagrama de classe.</p> <p>Indica que a classe que está acima do triângulo fornece atributos e operações para a (s) classe (s) que estão abaixo. Pode ser usado, também, no diagrama de Caso de Uso.</p>	<p>A classe acima do triângulo é chamada de superclasse e as que se encontram na outra ponta da seta são chamadas de subclasses. O sentido do símbolo não necessariamente é vertical, poderia estar na horizontal e teria a mesma semântica.</p>

Símbolo	Semântica	Uso
	<p>Um diamante preenchido, indica a composição. Este símbolo é utilizado no diagrama de classes. Este símbolo é, também, conhecido como indicando agregação por composição. Ambas as expressões são sinônimas.</p>	<p>Este símbolo indica que o todo, a parte que está próxima do diamante, se for destruído, as partes também serão. Ou seja, é necessário existir o todo para que existam as partes. Tem repercussões em código e deve ser simbolizado de forma a não gerar equívocos com a agregação.</p>
	<p>Estes símbolos estão representando a cardinalidade entre as classes. São utilizados no diagrama de Classes.</p>	<p>A cardinalidade pode aparecer da seguinte forma: 1, 0..1, 0..*, 1..*, *, (3,5,7). A finalidade é de mostrar a posse em termos de quantidades entre as classes. No exemplo ao lado, a classe da esquerda possui pelo menos um, ou muitos objetos da classe da direita. Já a classe da direita é possuída por um único objeto da classe da esquerda.</p>
	<p>Indica uma nota em qualquer diagrama. Pode ser utilizada tanto se referindo a um único objeto ou classe, a fim de fornecer mais clareza ou em um diagrama inteiro, a fim de informar dados gerais do diagrama.</p>	<p>É utilizada em qualquer lugar na UML.</p>

Símbolo	Semântica	Uso
	<p>Este símbolo é usado no diagrama de seqüências. A linha tracejada indica o tempo imaginário e o retângulo indica, na parte de cima, a criação ou instanciação do objeto e, na parte de baixo, a destruição do objeto.</p>	<p>No importante diagrama de seqüências, este símbolo dá-nos uma visão ampla do que os objetos farão ao longo do tempo, para uma determinada interface com o usuário. Representa desde um clique em um botão até o acesso em um banco de dados.</p>
	<p>Este símbolo indica a recursividade existente em um objeto.</p>	<p>Um objeto pode buscar em si mesmo, através de uma mensagem (operação), uma informação qualquer. Isto é a recursividade a que se refere a UML. A recursividade pode, também, aparecer no diagrama de Componentes.</p>
	<p>Estes símbolos são usados no diagrama de seqüências. A seta sólida indica a mensagem que deve ser executada no objeto da direita. A seta tracejada indica o retorno desta mensagem. Este retorno é apenas visual.</p>	<p>A utilização destes símbolos dá clareza no diagrama de seqüências.</p>
	<p>Este símbolo designa um Ator, conhecido como <i>Stick Man</i>. É utilizado no diagrama de Caso de Uso.</p>	<p>O Ator é alguém, um software, uma máquina, um computador, uma entidade externa que atua de alguma forma no domínio do problema abordado pela solução.</p>

Símbolo	Semântica	Uso
	Este símbolo designa um Caso de Uso, a interação do Ator com o domínio do problema. O nome do Caso de Uso deve aparecer no centro da circunferência oval.	Um caso de uso, iniciado por um Ator, pode provocar ou interagir com outro caso de uso. Heranças podem ser representadas neste diagrama de forma a esclarecer o domínio do problema. É a principal parte do desenvolvimento de sistemas orientados a objetos.
	Este símbolo designa um Estado de um objeto, no diagrama de Estados, ou uma atividade no diagrama de Atividades.	No centro deste retângulo, com cantos <i>perfeitamente arredondados</i> , aparece o nome da atividade de um fluxo ou do estado pelo qual passa o objeto.
	Este símbolo designa um conector. Entre estados ou entre atividades.	Este símbolo mostra o sentido da leitura destes diagramas (Atividades, Estados) que são desenhados de forma <i>top-down</i> .
	Este símbolo é chamado de <i>Fork</i> , é a partida de duas atividades ou estados de um só ponto. Utilizado no diagrama de Estados e de Atividades.	Quando não cabe o símbolo de decisão, pois duas coisas vão acontecer simultaneamente, este símbolo mostra a transição.
	Este símbolo é chamado de <i>Join</i> , é o encontro de duas atividades ou estados em um só ponto.	Utilizado no diagrama de Estados e de Atividades.

Símbolo	Semântica	Uso
	<p>Este símbolo designa um componente. É utilizado no Diagrama de componentes e no diagrama de Implantação.</p>	<p>Um componente expõe interfaces. Um analista usa a representação destes componentes para se entender como um componente usa a interface do outro.</p>
	<p>Designa um componente com sua interface. É utilizado no Diagrama de componentes e no diagrama de Implantação.</p>	<p>Um componente expõe interfaces. Um analista usa a representação destes componentes para se compreender como um componente usa a interface do outro.</p>
	<p>Este símbolo designa um node. Node é uma máquina, um Server que agrupará componentes. É utilizado no diagrama de implantação.</p>	
	<p>Esta simbologia completa a representação anterior, mostrando como os componentes são inseridos dentro do Node.</p>	<p>Esta linha e a anterior mostram a importância do diagrama de Implantação. Este diagrama é utilizado para se iniciar uma discussão com o pessoal de infraestrutura sobre os impactos que se espera que a solução provocará.</p>
<p>{Ordenado}</p>	<p>Esta inscrição representa uma Propriedade do relacionamento, também conhecida como Restrição. Utilizado no diagrama de classes.</p>	<p>Podem-se acrescentar outras informações nesta Propriedade. Indica que quando o relacionamento for implementado e gerar, por exemplo, uma lista esta será ordenada.</p>

Símbolo	Semântica	Uso
<p style="text-align: center;"><<estereótipo>></p>	<p>«estereótipo», <i>stereotype</i>, é a forma encontrada para se dar extensibilidade a UML.</p>	<p>Quando você precisa de um símbolo, não contemplado semanticamente pela OMG, use um «estereótipo». Classes, Estados, Atividades, Mensagens, etc, podem ser estereotipados. Utilize para fornecer maior clareza ao seu modelo. Ao ler um modelo e encontrar os símbolos («»), interprete que o analista precisou representar algo, como uma classe, porém com funcionalidades diferentes. Deste modo, ele estendeu o significado de uma classe estereotipando-a. O nome desta extensão é o que vai dentro dos símbolos («»).</p>
	<p>Este símbolo é a representação de uma classe utilitária. É usado nos diagramas de Classe e Seqüências e em outros que o analista achar conveniente. É o estereótipo de uma classe.</p>	<p>Neste tipo de classe inserimos operações, as quais, não pertencem a nenhuma outra classe, ou seja, são genéricas.</p>

Símbolo	Semântica	Uso
{completo}	Este símbolo é uma propriedade ou restrição. É utilizado no diagrama de Classes.	Seu uso é mais comum em estruturas que envolvem herança. Se temos a estrutura, por exemplo: Gerentes e Não Gerentes herdando de Funcionários temos uma análise completa do conjunto. O oposto seria incompleto (dentro do domínio do problema).
{disjunção}	Este símbolo é uma propriedade ou restrição. É utilizado no diagrama de Classes.	Seu uso é mais comum em estruturas que envolvem herança. O oposto de disjunção é sobreposição. Exemplo: O conjunto dos números inteiros e decimais herdam dos números reais. Aqui existe clara sobreposição. Em gerentes e não gerentes existe disjunção.
{dinâmico}	Este símbolo é uma propriedade ou restrição. É utilizado no diagrama de Classes.	Seu uso indica a associação de coisas por um período de tempo. Não gerente pode vir a tornar-se um gerente, aqui temos a propriedade dinâmica. Seu oposto é Estático.
{ dinâmico, estático, completo, ordenado }	Estas propriedades juntas dão significado a uma estrutura todo-parte ou generalização-especificação.	Pode-se usar apenas um ou todas as propriedades juntas para esclarecermos um ponto da análise.



www.fabricaweb.com.br

10-10

Obs.: **semântica** . [Do gr. *semantiké*, i. e., *téchne semantiké*, 'a arte da significação'.] S. f. 1. E. Ling. Estudo das mudanças ou translações sofridas, no tempo e no espaço, pela significação das palavras; semasiologia, sematologia, semiótica. 2. E. Ling. O estudo da relação de significação nos signos [v. signo (4 e 5)] e da representação do sentido dos enunciados. 3. E. Ling. P. us. V. semasiologia (1). **Dicionário Aurélio**.

Nós usamos Apache; PHP; e Linux; Reduza o seu TCO também!

©2003 - ©Fábrica WEB, ©Erigir Consultoria Ltda.

Todos os direitos reservados. O conteúdo é de propriedade intelectual da

©Fábrica WEB.