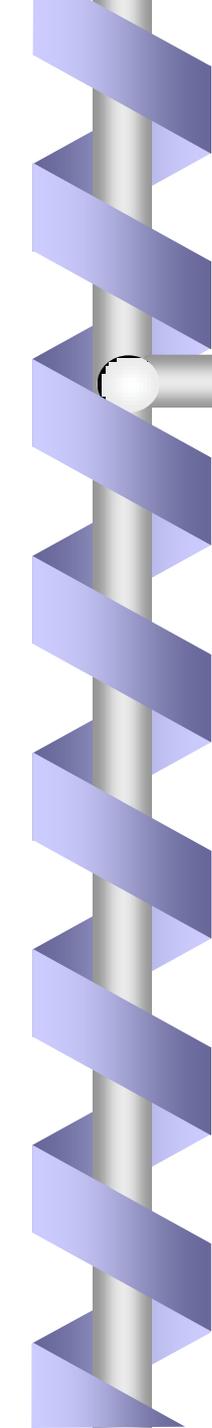


# **Introdução à Orientação a Objetos e UML**

---

**Análise e Projeto Orientado a Objetos  
Profa. Rosana T. Vaccare Braga  
2º semestre de 2018**



# Introdução

---

- **Necessidade de abordagens para desenvolver software de maneira organizada e estruturada**
  - **Análise Estruturada**
  - **Análise Essencial**
  - **Análise OO**
  - ...

# Fases dos Modelos de Processo de Software

**DEFINIÇÃO**

**Análise de Sistema**

Planejamento

**Análise de Requisitos**

*Análise OO*

**CONSTRUÇÃO**

Projeto  
Codificação  
Teste

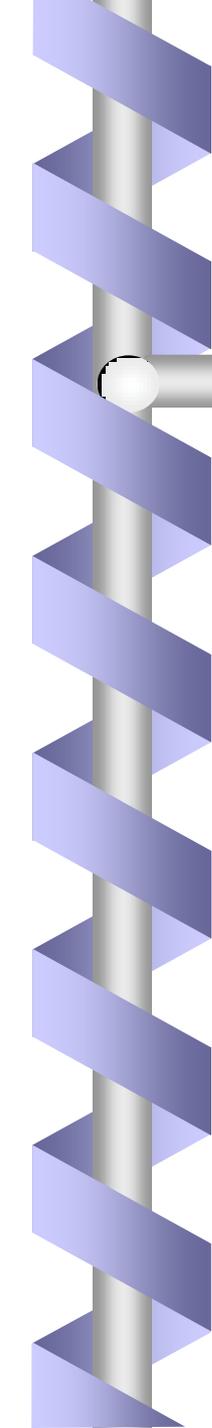
*Projeto OO*

**MANUTENÇÃO**

Entendimento  
Modificação  
Revalidação

## ATIVIDADES DE APOIO

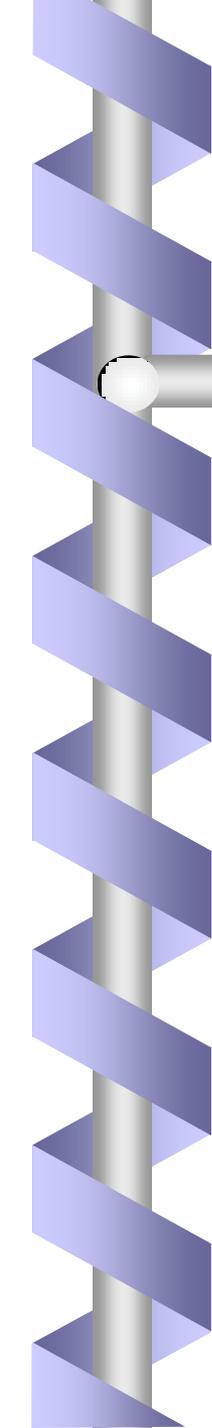
- *Controle e Acompanhamento do Projeto de Software*
- *Revisões Técnicas Formais*
- *Garantia de Qualidade de Software*
- *Gerenciamento de Configuração de Software*
- *Preparação e Produção de Documentos*
- *Gerenciamento de Reusabilidade*
- *Medidas*
- *Gerenciamento de Riscos*



# Conceitos Básicos

---

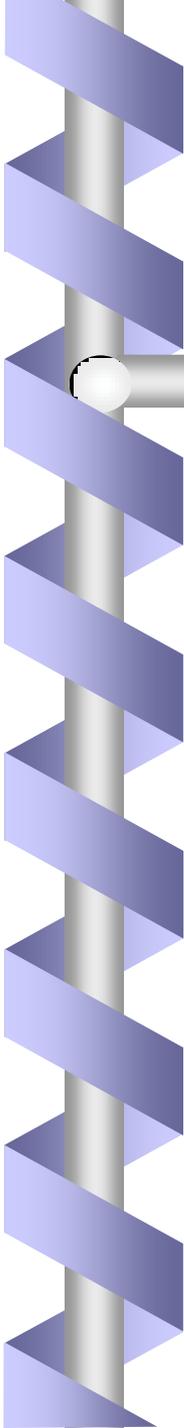
- **Orientação a Objetos (OO) é uma abordagem de programação que procura explorar nosso lado intuitivo. Os objetos da computação são análogos aos objetos existentes no mundo real.**
- **No enfoque de OO, os átomos do processo de computação são os objetos que trocam mensagens entre si.**
- **Essas mensagens resultam na ativação de métodos, os quais realizam as ações necessárias.**



# Conceitos Básicos

---

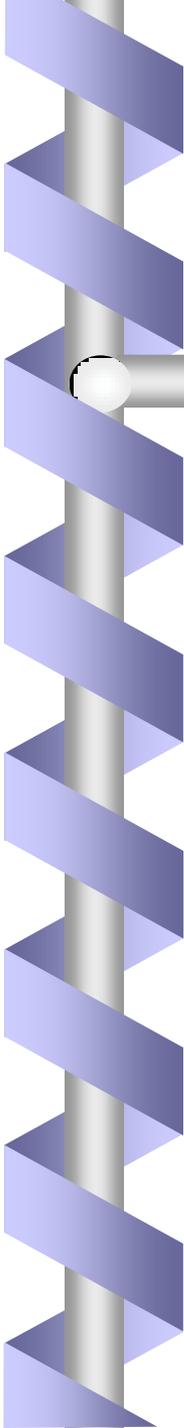
- **Os objetos que compartilham uma mesma interface, ou seja, respondem as mesmas mensagens, são agrupados em classes.**
- **Objeto é algo DINÂMICO: é criado por alguém, tem uma vida, e morre ou é morto por alguém. Assim, durante a execução do sistema, os objetos podem:**
  - **ser construídos**
  - **executar ações**
  - **ser destruídos**
  - **tornar-se inacessíveis**



# Histórico de Orientação a Objetos (OO)

---

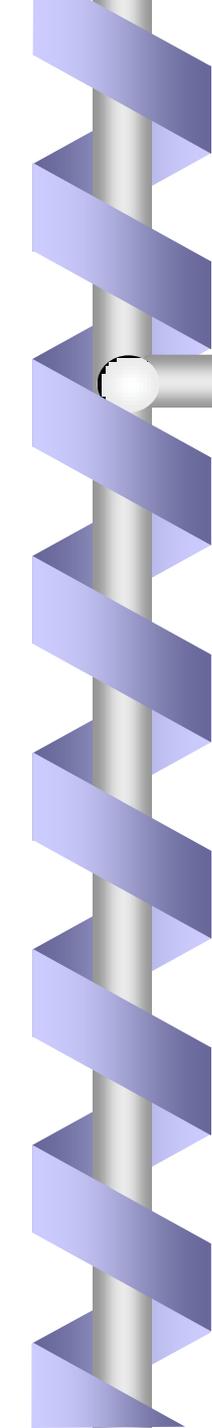
- **A OO surgiu no final da década de 60, quando dois cientistas dinamarqueses criaram a linguagem Simula (*Simulation Language*)**
- **1967 - Linguagem de Programação Simula-67- *conceitos de classe e herança***
- **O termo Programação Orientada a Objeto (POO) é introduzido com a linguagem Smalltalk (1983)**



# **Histórico de Orientação a Objetos (OO)**

---

- **FINS DOS ANOS 80 ⇒ Paradigma de Orientação a Objetos**
  - **abordagem poderosa e prática para o desenvolvimento de software**
- **Linguagens orientadas a objetos**
  - **Smalltalk (1972), Ada (1983), Eiffel (~1985)**
  - **Object Pascal (1986), Common Lisp (1986), C++ (1986)**
  - **Java (~1990), Python (~1990), Perl 5 (2005)**



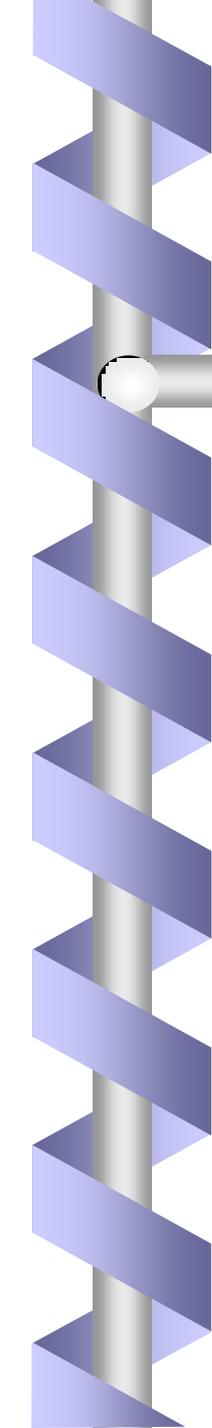
# Linguagens orientadas a objetos

---

- "puras" – tudo nelas é tratado consistentemente como um objeto, desde as primitivas até caracteres e pontuação. Exemplos: [Smalltalk](#), [Eiffel](#), [Ruby](#).
- Projetadas para OO, mas com alguns elementos procedimentais. Exemplos: [Java](#), [Python](#).
- Linguagens historicamente procedimentais, mas que foram estendidas com características OO. Exemplos: [C++](#), [Fortran 2003](#), [Perl 5](#).

# Histórico de OO

- Surgiram vários **métodos de análise e projeto OO**
  - **CRC** (***Class Responsibility Collaborator***, Beck e Cunningham, 1989)
  - **OOA** (***Object Oriented Analysis***, Coad e Yourdon, 1990)
  - **Booch** (1991)
  - **OMT** (***Object Modeling Technique***, Rumbaugh, 1991)
  - **Objectory** (Jacobson, 1992)
  - **Fusion** (Coleman, 1994)
  - **Notação UML – processos: RUP, UP, XP**



# Introdução à UML

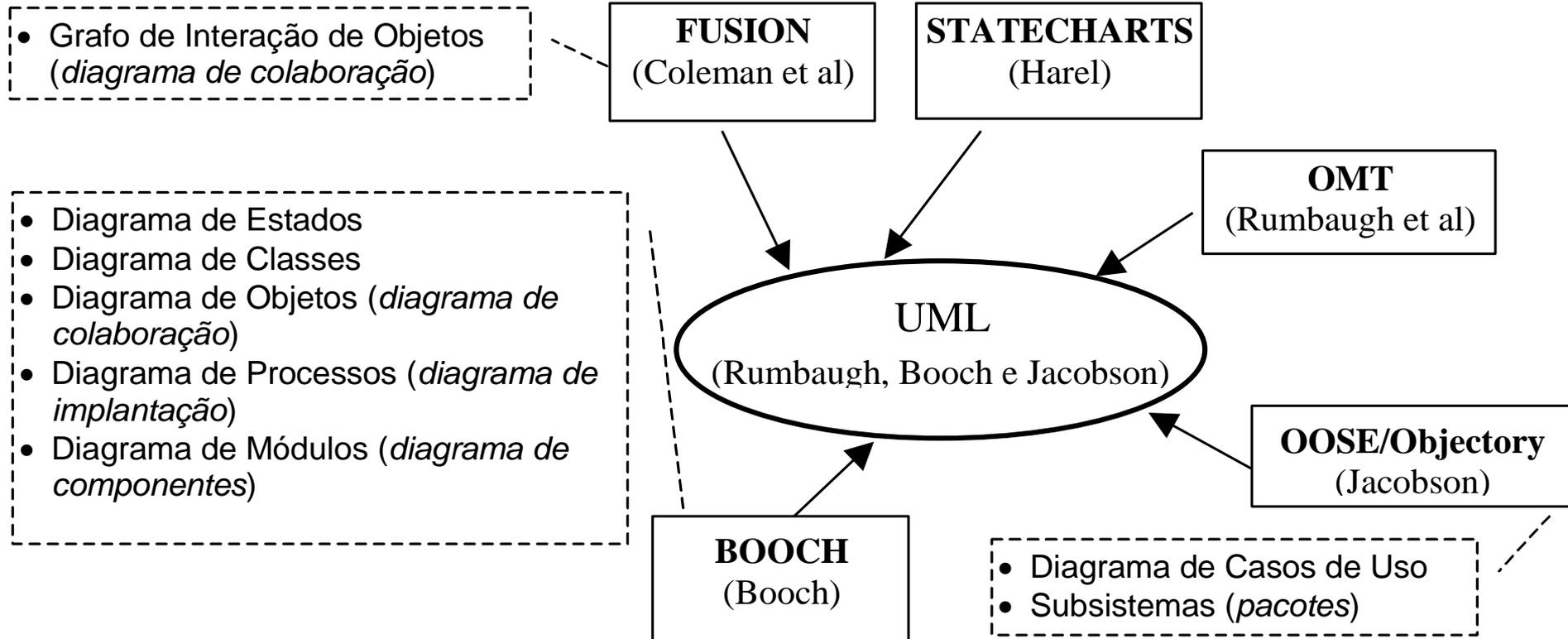
---

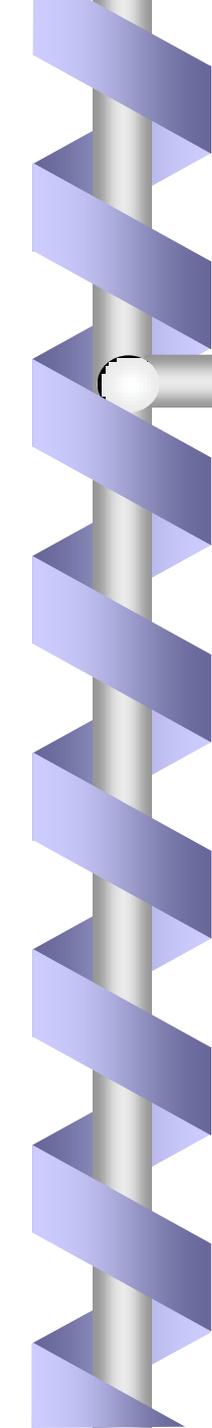
- **UML (*Unified Modelling Language*)**
- **É uma linguagem para especificação, construção, visualização e documentação de sistemas.**
- **É uma evolução das linguagens para especificação de conceitos de *Booch*, OMT e OOSE e também de outros métodos de especificação de requisitos de software orientados a objetos ou não.**

# Histórico da UML

- Início em Outubro de 1994: **Booch** (da Rational) e **Jim Rumbaugh** (da General Electric) começaram um esforço para unificar o método de **Booch** e **OMT** (*Object Modeling Language*).
- Uma primeira versão, chamada *Unified Method*, foi divulgada em outubro de 1995.
- **Jacobson** (da Objectory) juntou-se ao grupo, agregando o método **OOSE** (*Object-Oriented Software Engineering*) .
- O esforço dos três resultou na liberação da UML versão 0.9 e 0.91 em junho e outubro de 1996. Em janeiro de 1997, foi liberada a versão 1.0 da UML.
- Adotada como padrão segundo a **OMG** (*Object Management Group*, <http://www.omg.org/>) em Novembro de 1997
- UML 2.0 em 2004

# Introdução: UML





# Ferramentas de Apoio

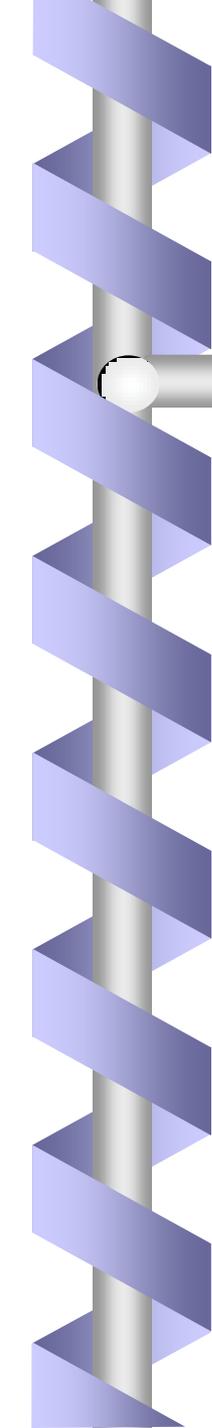
---

- **Diversas empresas lançaram ferramentas para auxiliar a modelagem e projeto de sistemas utilizando UML, gerar código a partir da modelagem e projeto e realizar engenharia reversa, ou seja, obter o modelo em UML a partir do código.**

# Ferramentas de Apoio

- **Exemplos:**

- A família Rational Rose Enterprise (da *Rational Software Corporation* [www.rational.com](http://www.rational.com)) que gera código em Smalltalk, PowerBuilder, C++, J++, VB, etc.
- ArgoUML- free <http://argouml.tigris.org/>
- [www.objectsbydesign.com/tools/umltools\\_byCompany.html](http://www.objectsbydesign.com/tools/umltools_byCompany.html) (lista de ferramentas que envolvem a UML), entre elas Jude (agora Astah) e Visual Paradigm
- StarUML: Livre
  - <http://staruml.sourceforge.net>



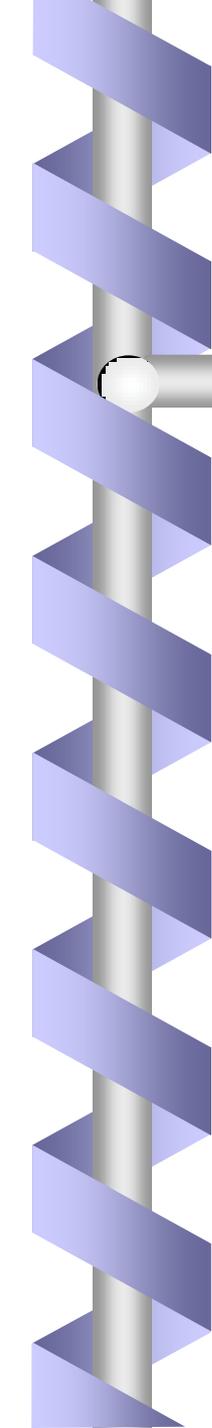
# Diagramas da UML

---

- **Diagramas de Casos de Uso**
- **Diagramas de Classe**
- **Diagramas de Comportamento**
  - **Diagrama de Estado**
  - **Diagrama de Atividade**
  - **Diagrama de Seqüência**
  - **Diagrama de Colaboração**
- **Diagramas de Implementação**
  - **Diagrama de Componente**
  - **Diagrama de Implantação (*Deployment*)**

# Diagramas

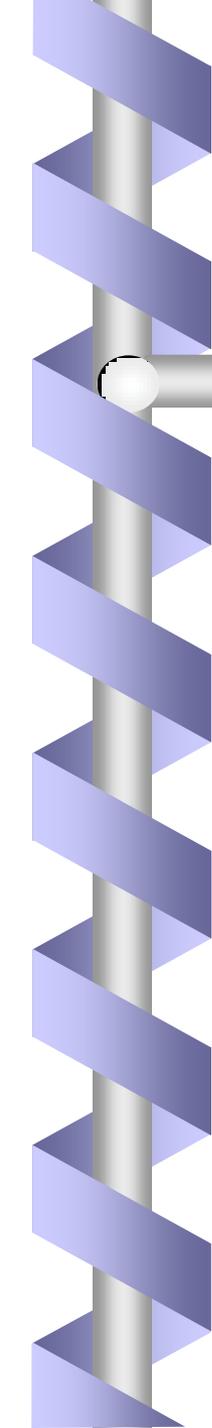
<b>UML 1.X</b>	<b>UML 2</b>
<b>Atividades</b>	<b>Atividades</b>
<b>Caso de Uso</b>	<b>Caso de Uso</b>
<b>Classe</b>	<b>Classe</b>
<b>Objetos</b>	<b>Objetos</b>
<b>Seqüência</b>	<b>Seqüência</b>
<b>Colaboração</b>	<b>Comunicação</b>
<b>Estado</b>	<b>Estado</b>
...	<b>Pacotes</b>
<b>Componentes</b>	<b>Componentes</b>
<b>Implantação</b>	<b>Implantação</b>
...	<b>Interação – Visão Geral</b>
...	<b>Diagrama de Tempo</b>
...	<b>Diagrama de Estrutura Composta</b>



# Vantagens de OO

---

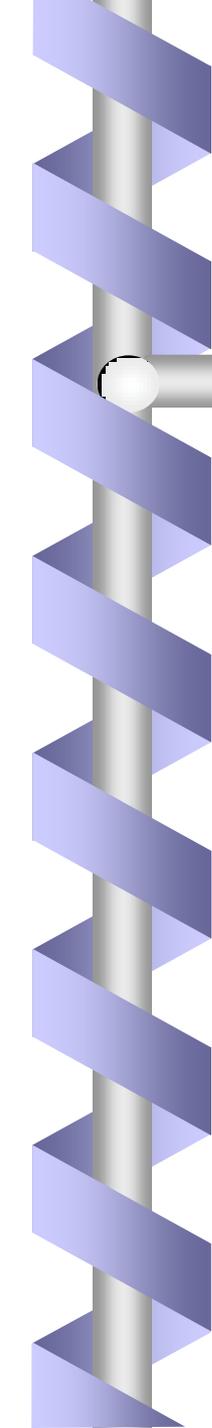
- **abstração de dados**: os detalhes referentes às representações das classes serão visíveis apenas a seus atributos;
- **compatibilidade**: as heurísticas para a construção das classes e suas interfaces levam a componentes de software que são fáceis de combinar;
- **diminuição da complexidade**: as classes delimitam-se em unidades naturais para a alocação de tarefas de desenvolvimento de software;



# Vantagens de OO

---

- **reutilização**: o encapsulamento dos métodos e representação dos dados para a construção de classes facilitam o desenvolvimento de software reutilizável, auxiliando na produtividade de sistemas;
- **extensibilidade**: facilidade de estender o software devido a duas razões:
  - herança: novas classes são construídas a partir das que já existem;
  - as classes formam uma estrutura fracamente acoplada, o que facilita alterações;
- **manutenibilidade**: a modularização natural em classes facilita a realização de alterações no software.

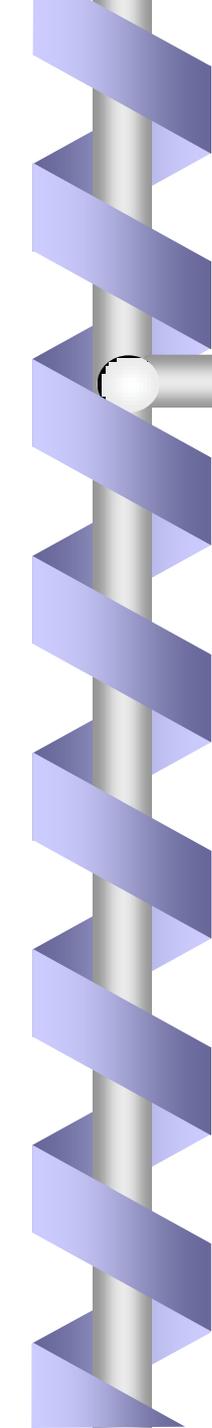


# Vantagens de OO

---

- **maior dedicação à fase de análise, preocupando-se com a essência do sistema;**
- **mesma notação é utilizada desde a fase de análise até a implementação.**

Frente a essas vantagens, a abordagem OO tem provado ser “popular” e eficaz.

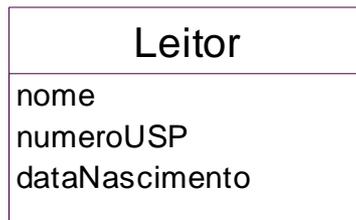


# Objetos

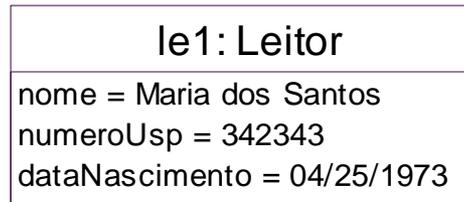
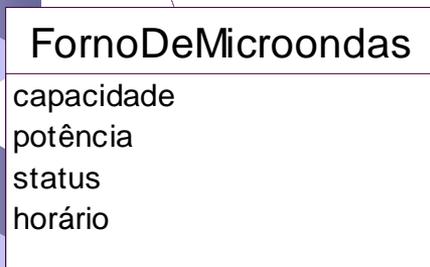
---

- **Tudo em OO é OBJETO**
  - Objeto, no mundo físico, é tipicamente um produtor e consumidor de itens de informação
- **Definição (mundo do software)**
  - *“Qualquer coisa, real ou abstrata, a respeito da qual armazenamos dados e métodos que os manipulam”* Martin, Odell (1995)
  - **Abstração de uma entidade do mundo real de modo que essa entidade possui várias características**

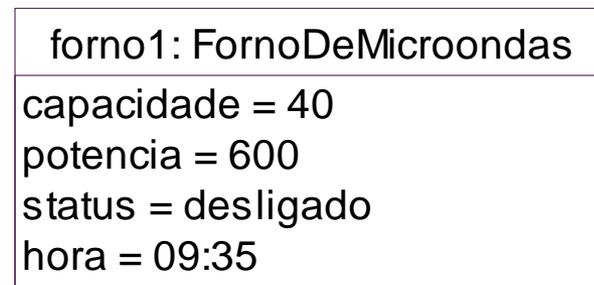
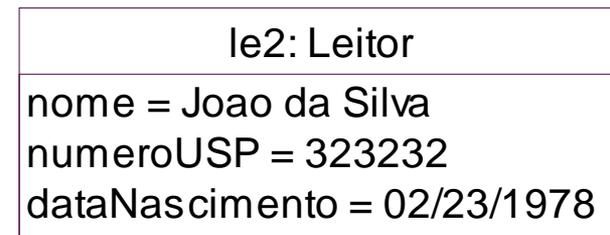
# Objetos e Classes

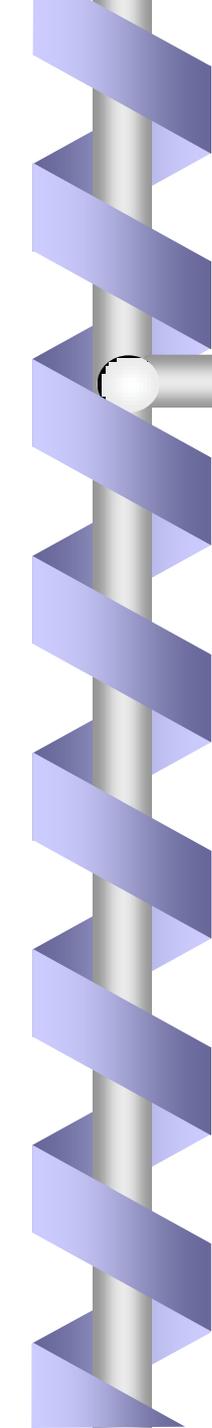


classes



objetos

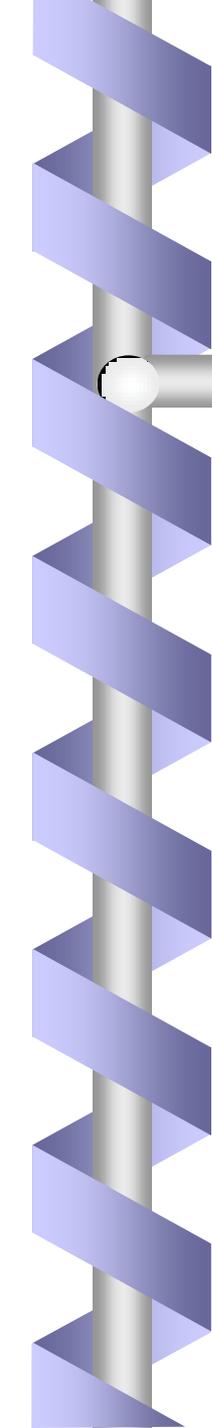




# Classes

---

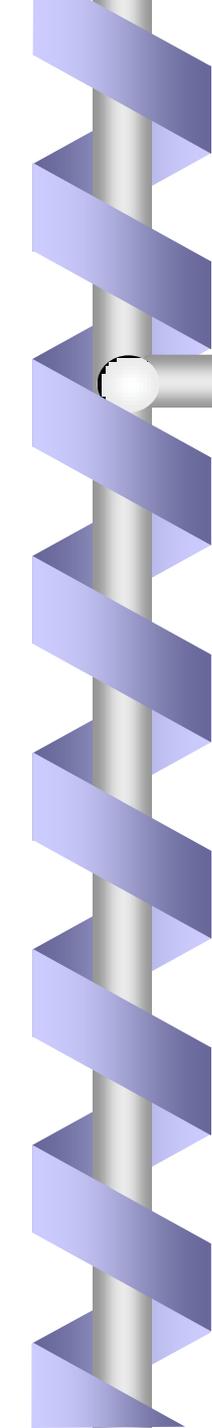
- **Agrupamento de objetos similares.**
- **Todo objeto é uma instância de uma Classe.**
- **Os objetos representados por determinada classe diferenciam-se entre si pelos valores de seus atributos.**
- **Conjunto de objetos que possuem propriedades semelhantes (ATRIBUTOS), o mesmo comportamento (MÉTODOS), os mesmos relacionamentos com outros objetos e a mesma semântica.**



# Atributos

---

- **Representam um conjunto de informações, ou seja, elementos de dados que caracterizam um objeto**
- **Descrevem as informações que ficam escondidas em um objeto para serem exclusivamente manipuladas pelas operações daquele objeto**
- **São variáveis que definem o estado de um objeto, ou seja, são entidades que caracterizam os objetos**
- **Cada objeto possui seu próprio conjunto de atributos**



# Métodos

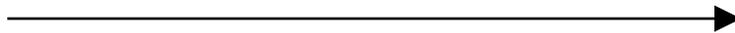
---

- **São procedimentos definidos e declarados que atuam sobre um objeto ou sobre uma classe de objetos**
- **Métodos são invocados por Mensagens**
- **Cada objeto possui seu próprio conjunto de métodos**

# Métodos X Mensagem

mensagem

le1.alterarNome( 'Rosa Olivera' )



le1: Leitor

nome = Maria dos Santos

numeroUsp = 342343

dataNascimento = 04/25/1973

método

método alterarNome(Char[30] novoNome)

Início

nome := novoNome;

Fim

# Atributos e Métodos

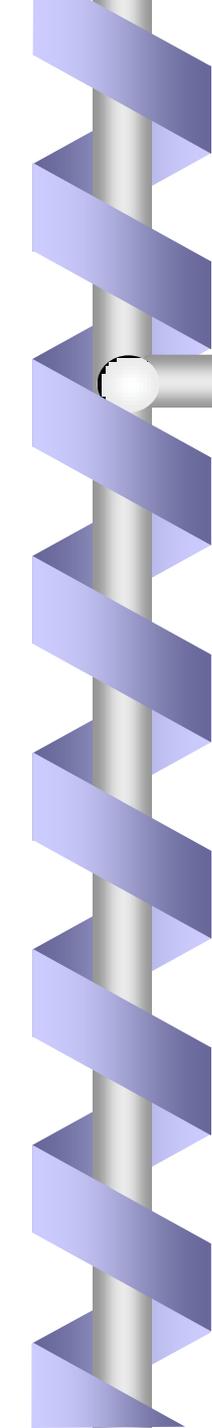
Automóvel
proprietário marca placa ano
registrar transferir_Proprietário mudar_Placa



Atributos



Métodos



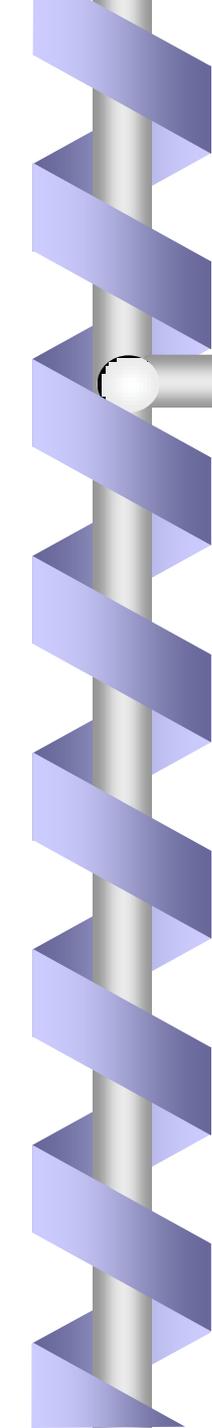
# Abstração

---

- **Processo pelo qual conceitos gerais são formulados a partir de conceitos específicos.**
- **Detalhes são ignorados, para nos concentrarmos nas características essenciais dos objetos de uma coleção**

# Abstração





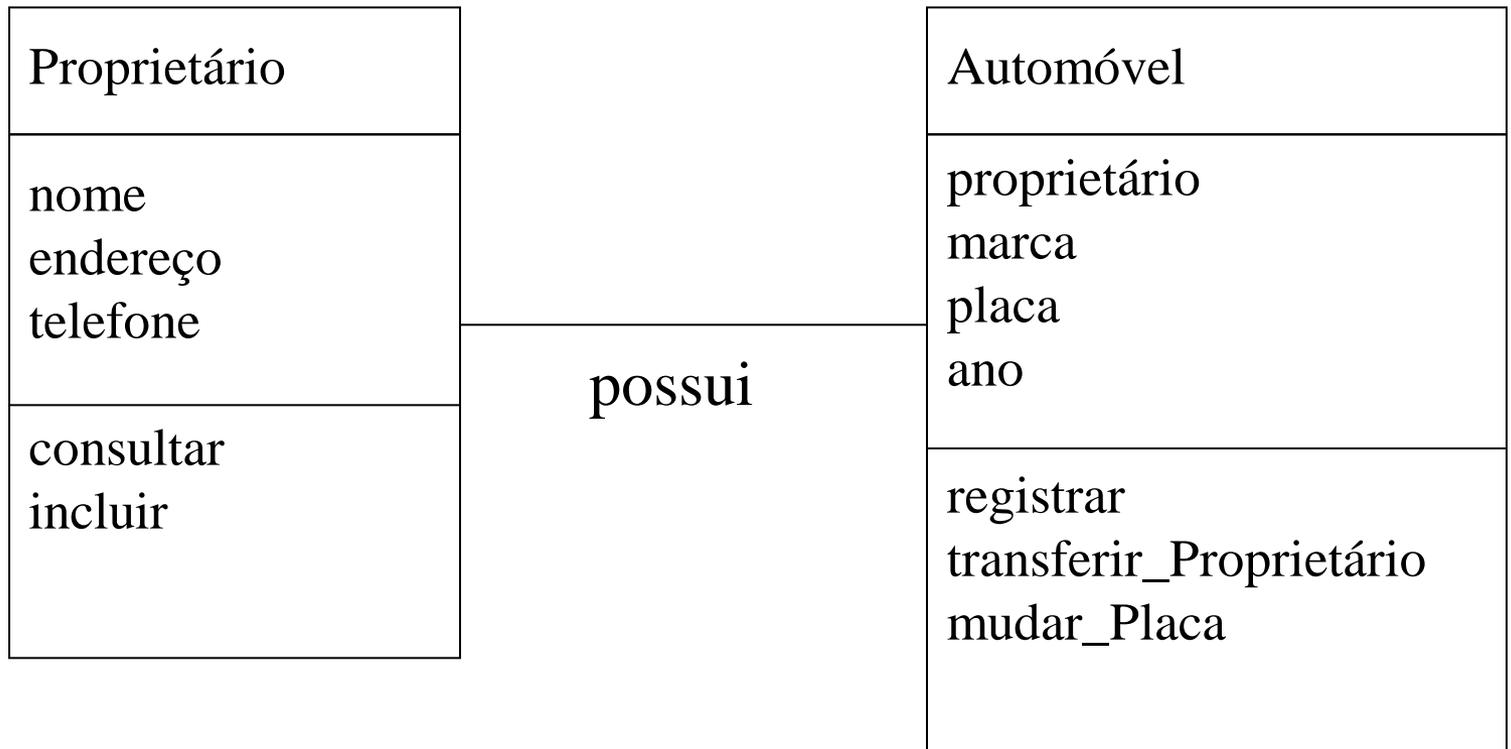
# Encapsulamento

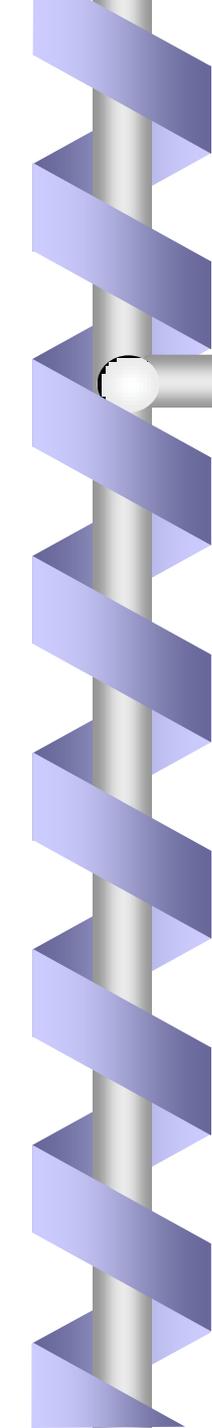
---

- **permite que certas características ou propriedades dos objetos de uma classe não possam ser vistas ou modificadas externamente, ou seja, ocultam-se as características internas do objeto**
  - **outras classes só podem acessar os atributos de uma classe invocando os métodos públicos;**
  - **restringe a visibilidade do objeto, mas facilita o reuso**

# Conceitos Básicos

- **Associações entre Classes**



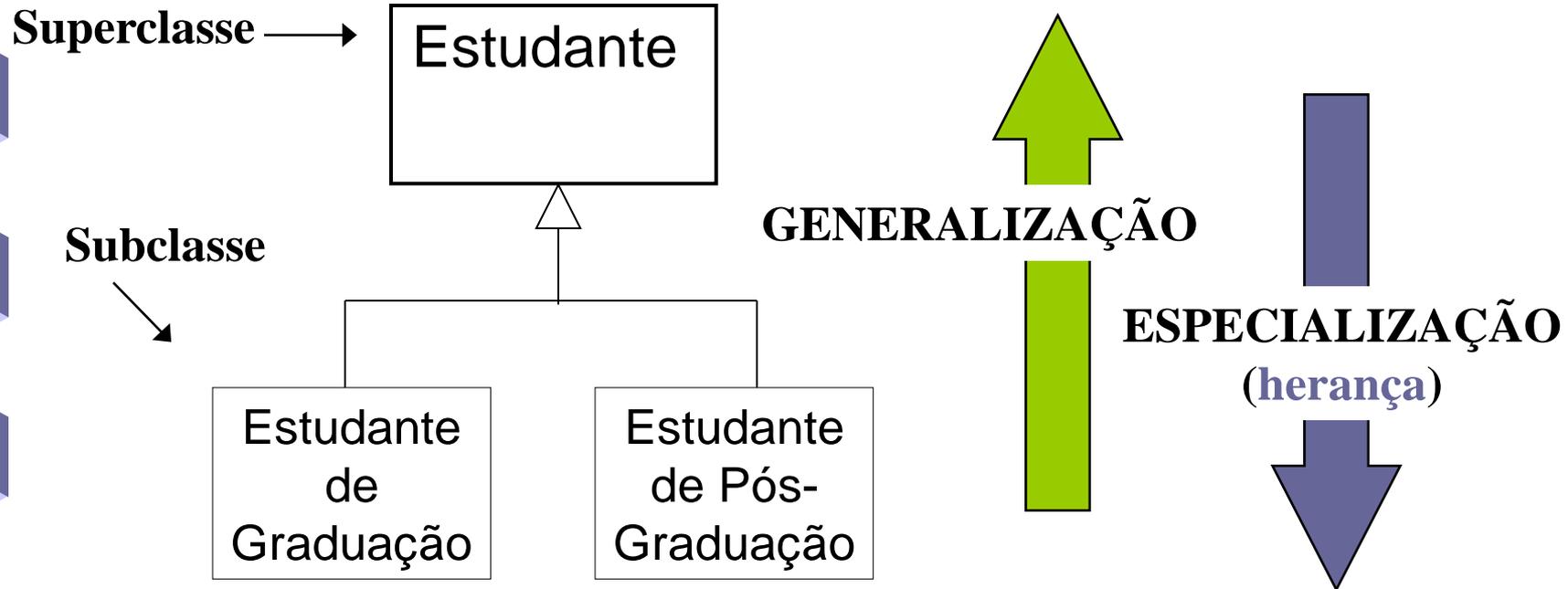


# Herança

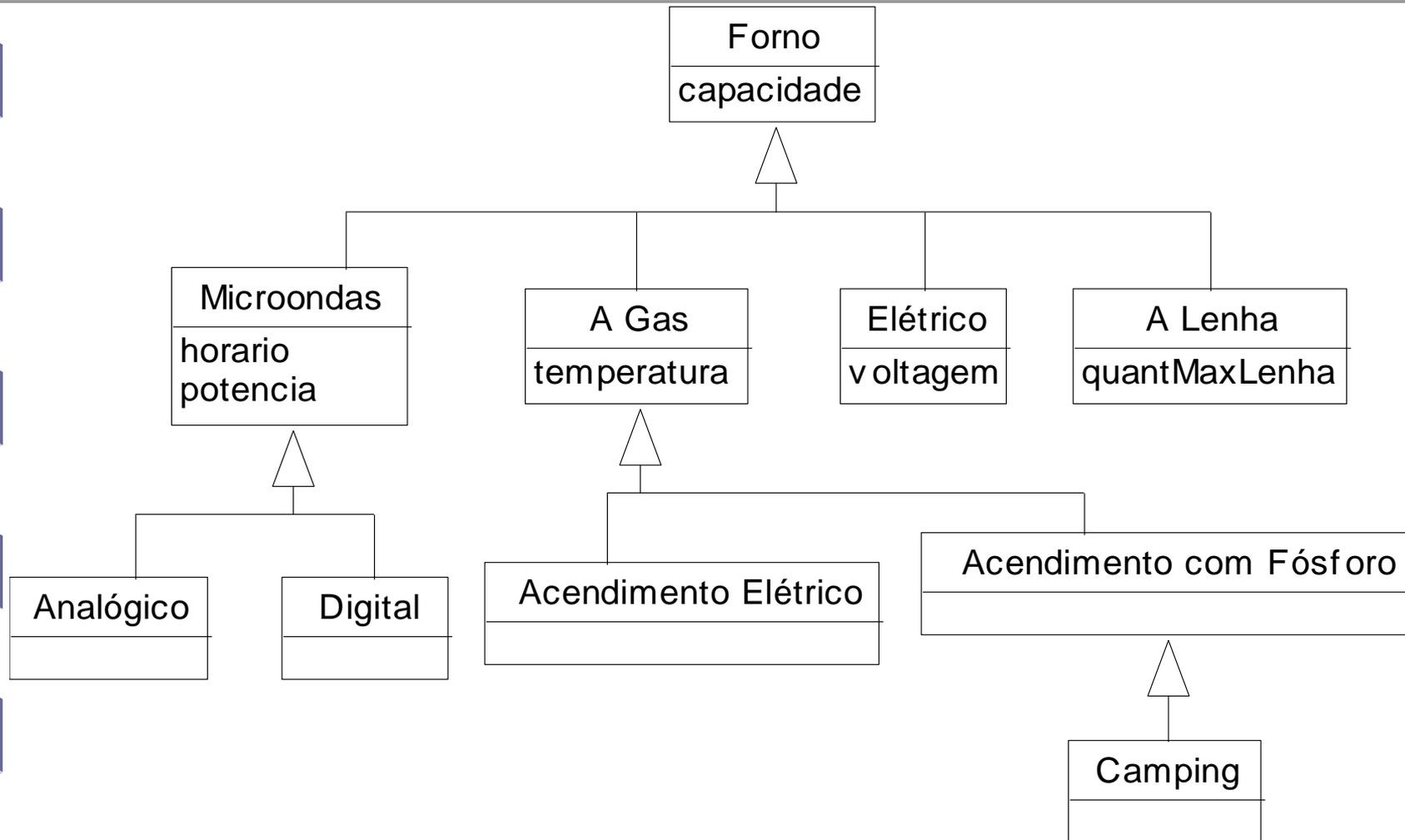
---

- mecanismo que permite que características comuns a diversas classes sejam colocadas em uma classe base, ou **superclasse**.
- As propriedades da superclasse não precisam ser repetidas em cada **subclasse**.
- Por exemplo, *JanelaRolante* e *JanelaFixa* são subclasses de *Janela*. Elas herdam as propriedades de *Janela*, como uma região visível na tela. *JanelaRolante* acrescenta uma barra de paginação e um afastamento.

# Herança: Generalização/Especialização

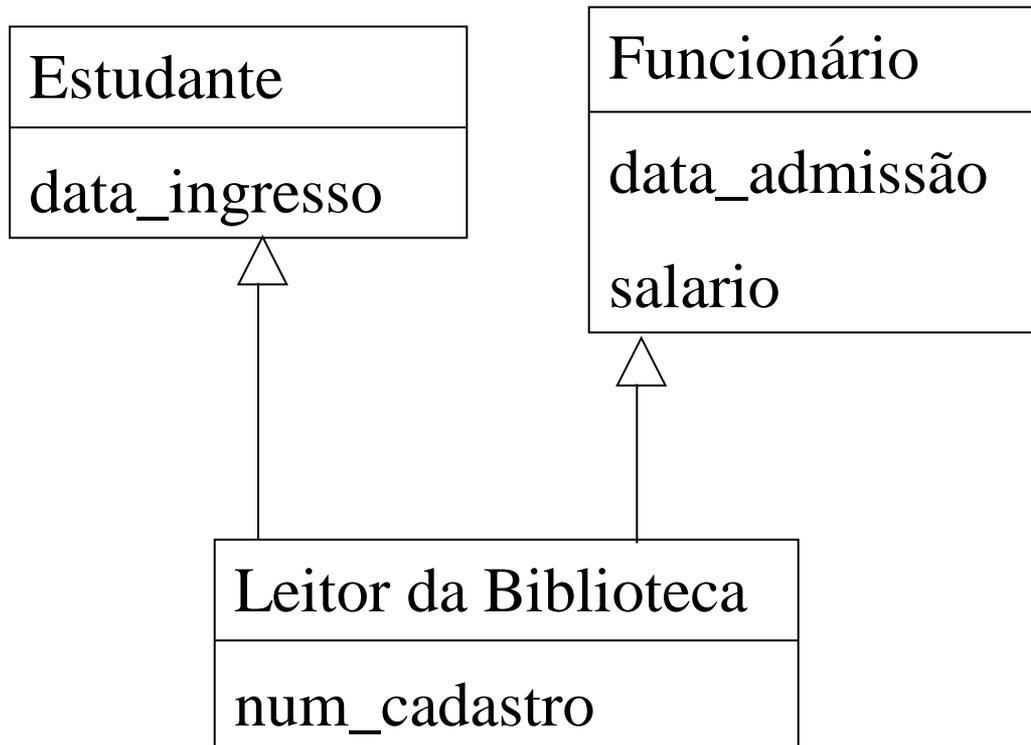


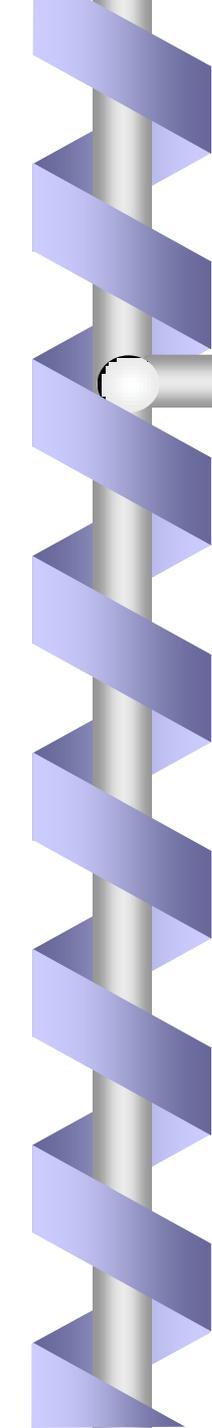
# Herança



# Herança Múltipla

Existe mais de uma superclasse, ou seja, uma classe é declarada como uma subclasse de uma ou mais superclasses.

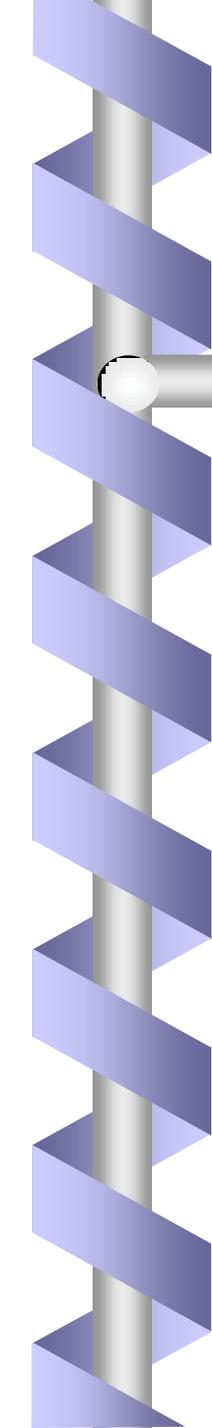




# Polimorfismo

---

- **O Polimorfismo geralmente representa a qualidade ou estado de um objeto ser capaz de assumir diferentes formas.**
- **Mais especificamente, propriedade segundo o qual vários métodos podem existir com o mesmo nome.**
  - **Ao receber uma mensagem para efetuar uma Operação, é o objeto quem determina como a operação deve ser efetuada;**
  - **Permite a criação de várias classes com interfaces idênticas, porém objetos e implementações diferentes.**



# Polimorfismo

---

- **Exemplos:**

- O operador “+” pode ser usado com inteiros, pontos-flutuantes ou *strings*.
- A operação *mover* pode atuar diferentemente nas classes *Janela* e *PeçadeXadrez*.

# Material sobre UML

- <http://www.rational.com> (Rational)
- <http://www.omg.org> (*Object Management Group*)
- **Page-Jones, M.; Fundamentos do desenho orientado a objeto com UML, Makron Books, 2001.**
- **Furlan, J. D.; Modelagem de Objetos Através da UML, Makron Books, 1998.**
- **Rumbaugh, J., Jacobson, I., Booch, G.; The Unified Modeling Language Reference Manual, Addison-Wesley, c1999.**
- **Conallen, J.; Building Web Applications with UML, Addison-Wesley, 1999.**
- **Fowler, M.; Scott, K.; UML Essencial, Bookman, 2000.**