

UML

UNIFIED
MODELING
LANGUAGE





Prof.

Luís Fernando GARCIA

luis@Garcia.pro.br

www.Garcia.pro.br

Diagrama de Estados

Diagrama de Estados

- Representa uma **Máquina de Estados** ...
- Acompanha as mudanças de estado sofridas por um objeto dentro de um determinado processo ...
- Usado para acompanhar os estados por que passa uma determinada classe
- Usado para representar os estados de um caso de uso

Podem haver vários diagramas de estado cada um representando um processo ou mesmo mais de um diagrama de estado para um processo (complexo).

Estados

Estados

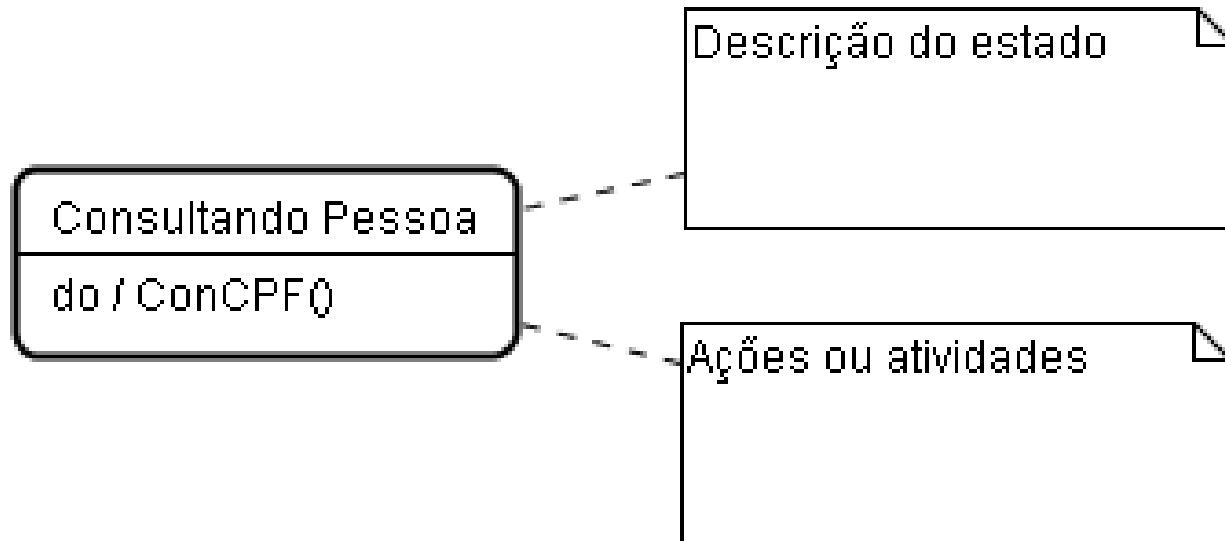
- Representa a situação em que um objeto se encontra em um determinado momento durante o período em que participa de um processo (abertura de conta, por exemplo)
- Exemplos:
 - A espera pela ocorrência de um evento;
 - A reação a um estímulo;
 - A execução de uma atividade;
 - A satisfação de uma condição

“Diagrama da Telefonista ...”



GERUNDIANDO

Estados

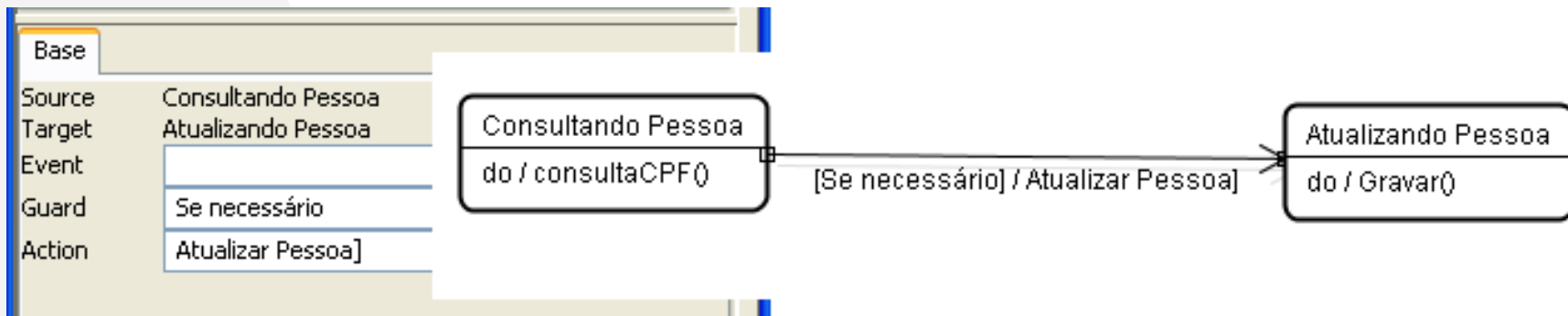


- As ações/atividades – normalmente representam os métodos ...
- Entry – Ações realizadas no momento em que o objeto assume o estado em questão;
- Exit – Ações executadas antes do objeto mudar de estado;
- Do – Atividades executadas quando o objeto se encontra em determinado estado.

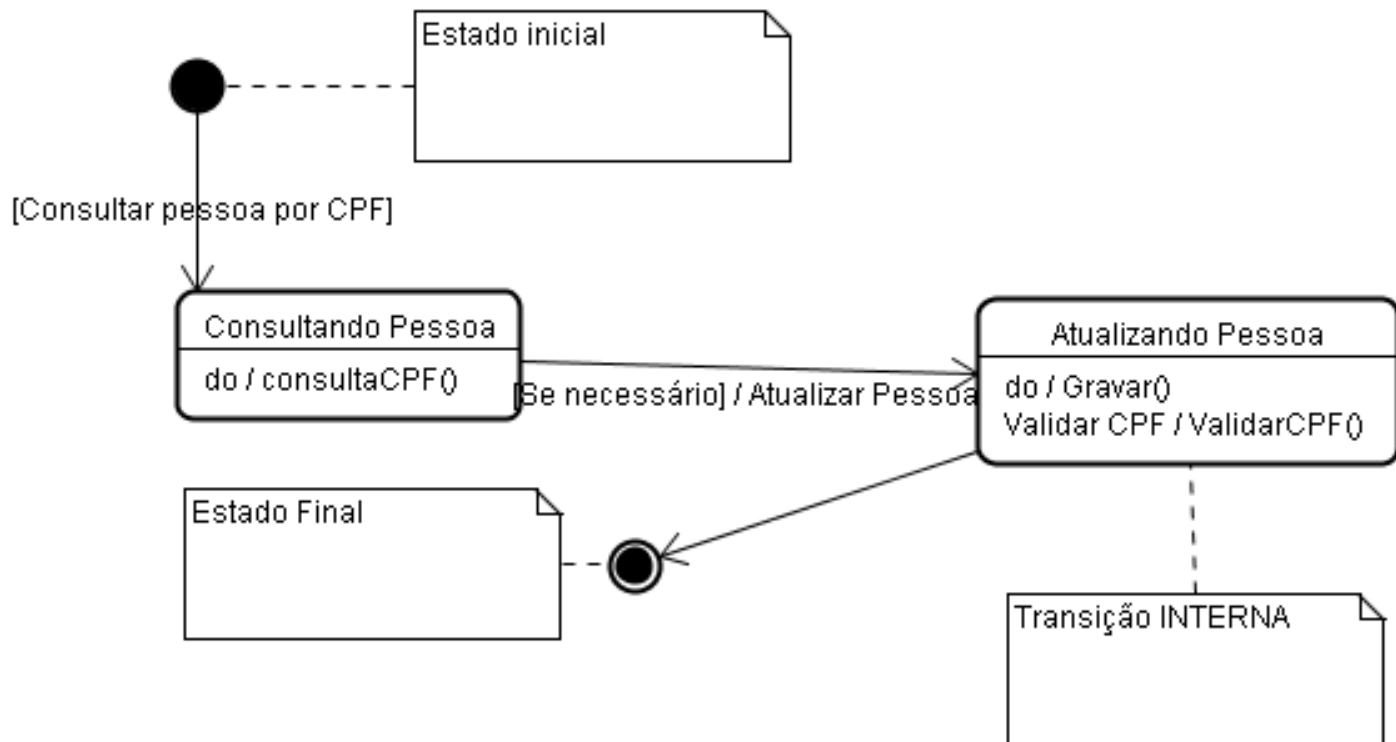
Transições

Transições

- ▶ Representa um EVENTO que causa uma mudança no ESTADO de um OBJETO

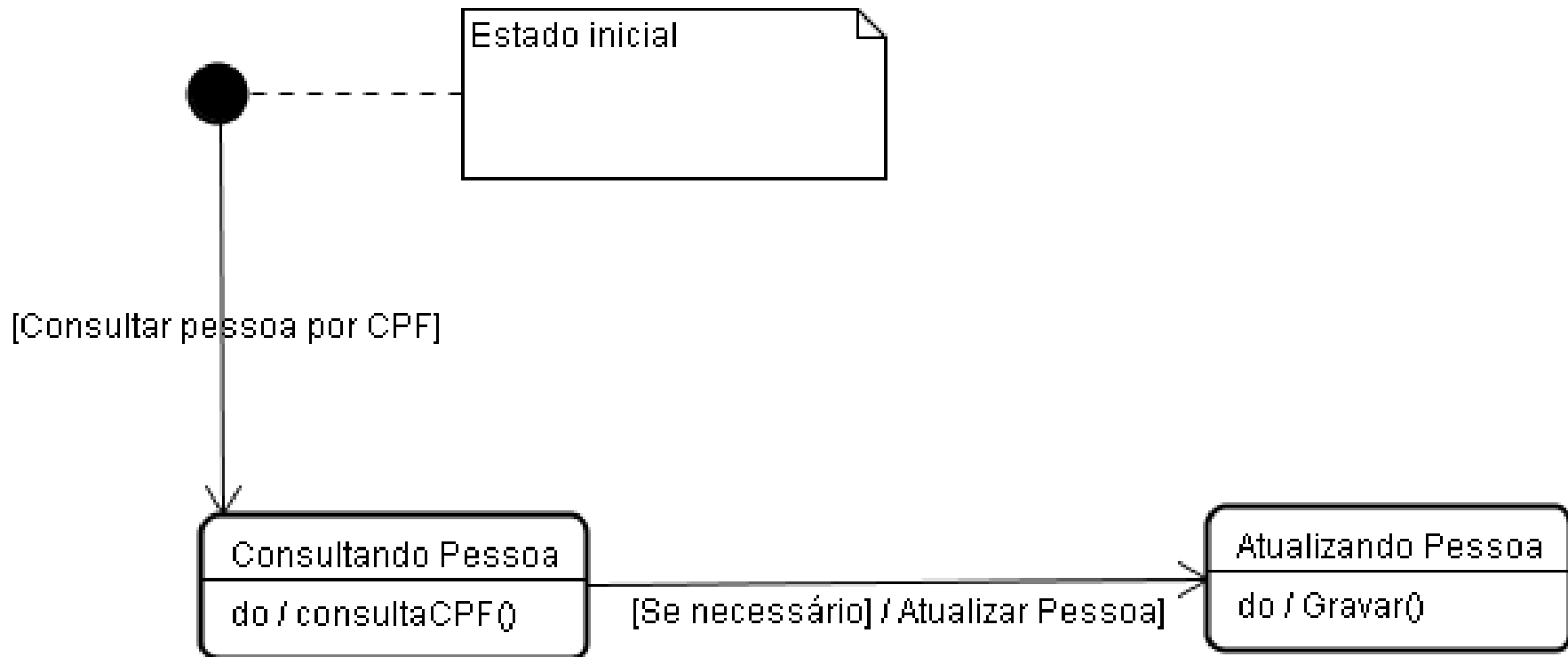


Transições INTERNAS

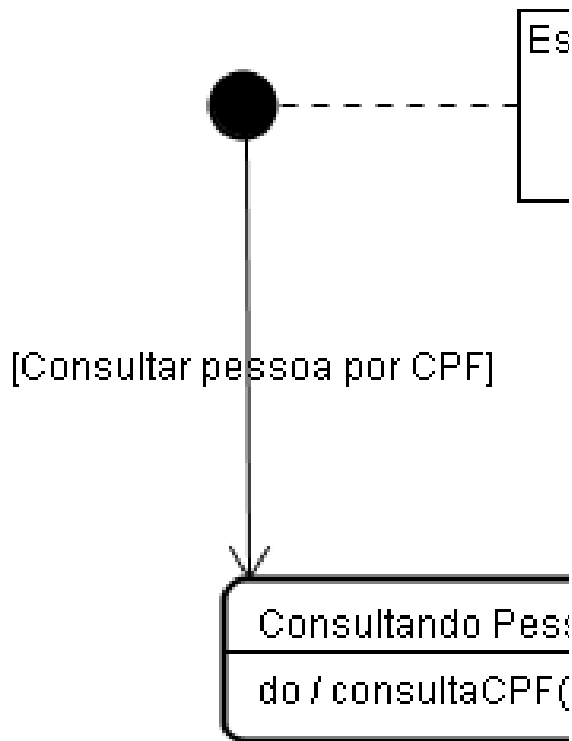


Estados Inicial e Final

Estado INICIAL

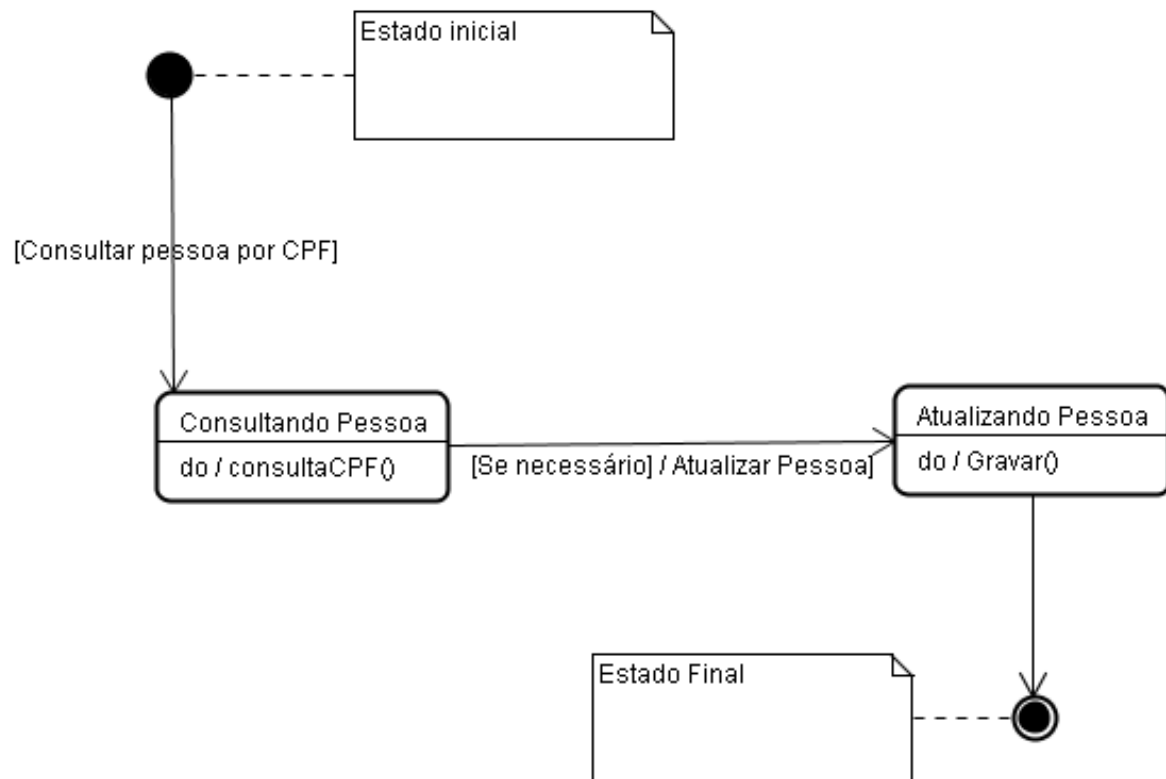


Estado INICIAL



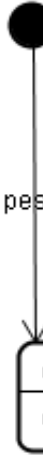
Atualizando Pessoa
do / Gravar()

Estado FINAL

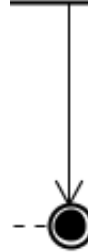


Estado FINAL

[Consultar pes

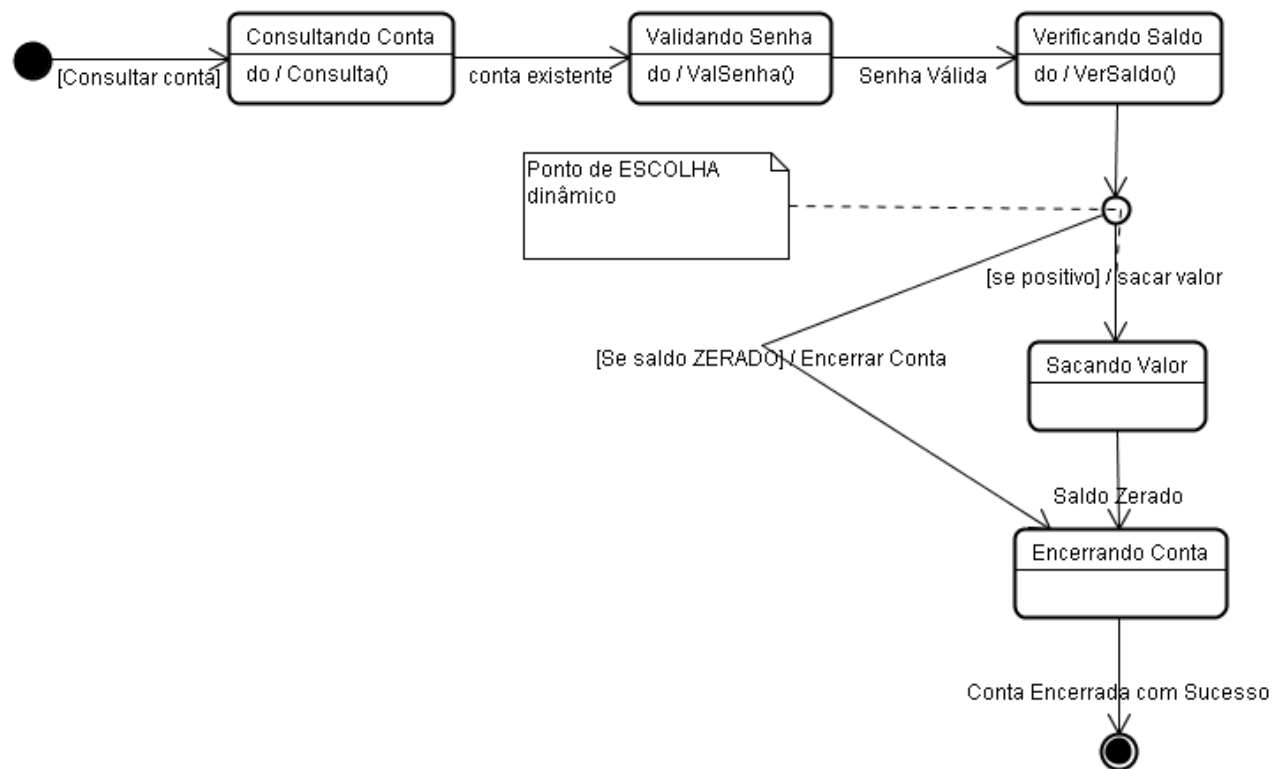


izando Pessoa
gravar()

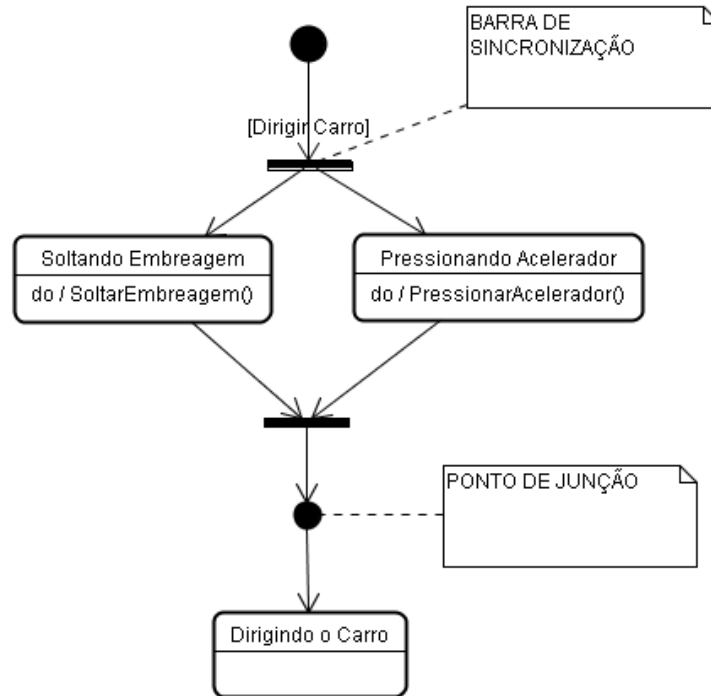


Extras

Ponto de Escolha Dinâmico



BARRA de Sincronização e PONTO de junção



Exercícios

Livro 1 e Livro 2