

Métodos de Desenvolvimento de Software (MDS) 2011/2012

Miguel Goulão
mgoul@fct.unl.pt
<http://ctp.di.fct.unl.pt/~mgoul/>

O que é um objecto?

2

- Entidade discreta com fronteiras bem definidas que encapsula estado e comportamento; instância de uma classe
 - Identidade
 - Estado
 - Comportamento

Diagramas de Objectos

3

- Diagrama de objectos descreve a estrutura estática do sistema num instante particular
 - ▣ Diagrama de classes descreve todas as situações possíveis
- Elementos do diagrama de objectos:
 - ▣ **Objectos**, que representam instâncias particulares de classes
 - ▣ **Ligações**, que representam relações específicas entre objectos. São instâncias de associações

Diagramas de objectos

4

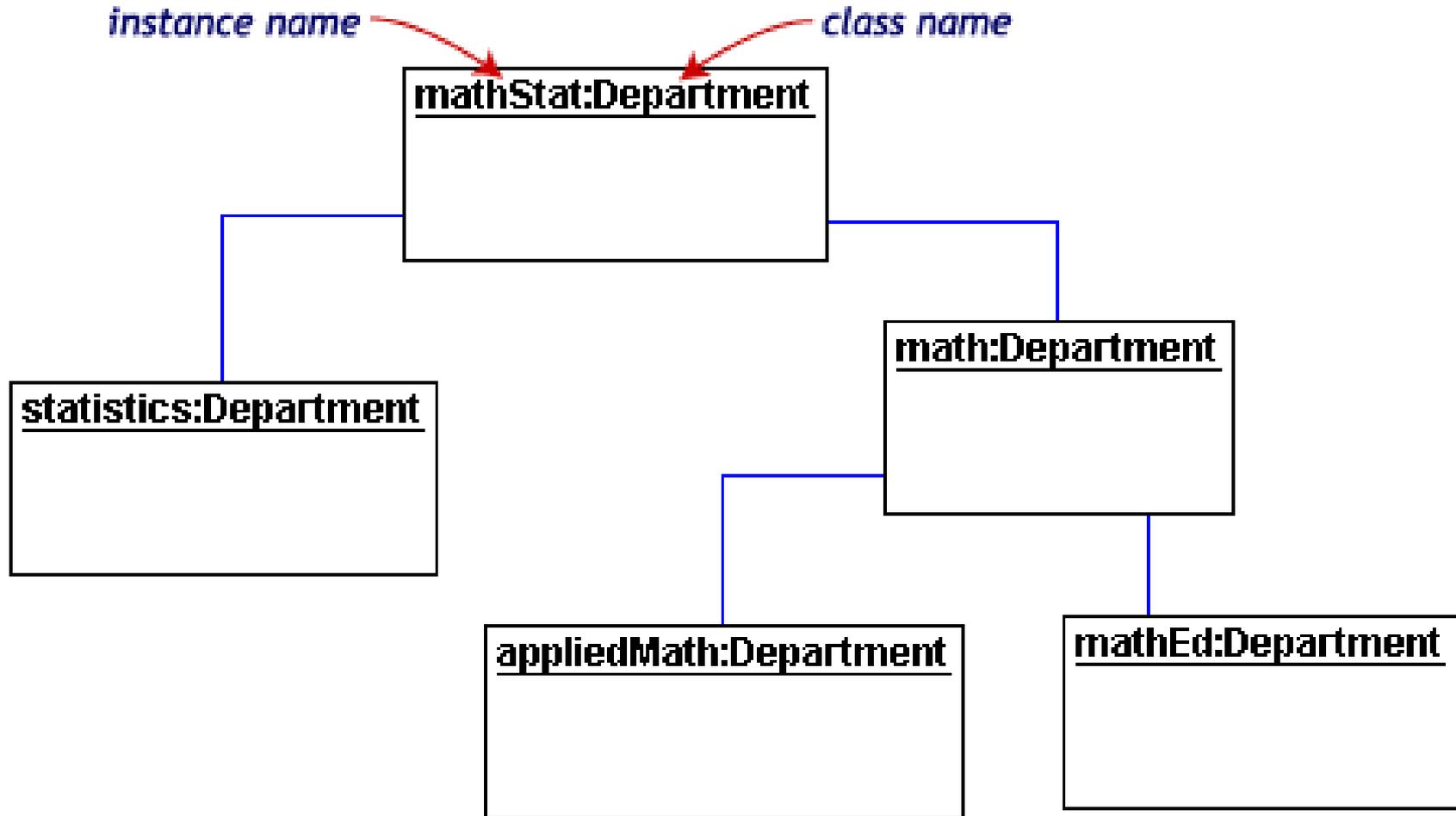


Diagrama de objectos: Exemplo

5

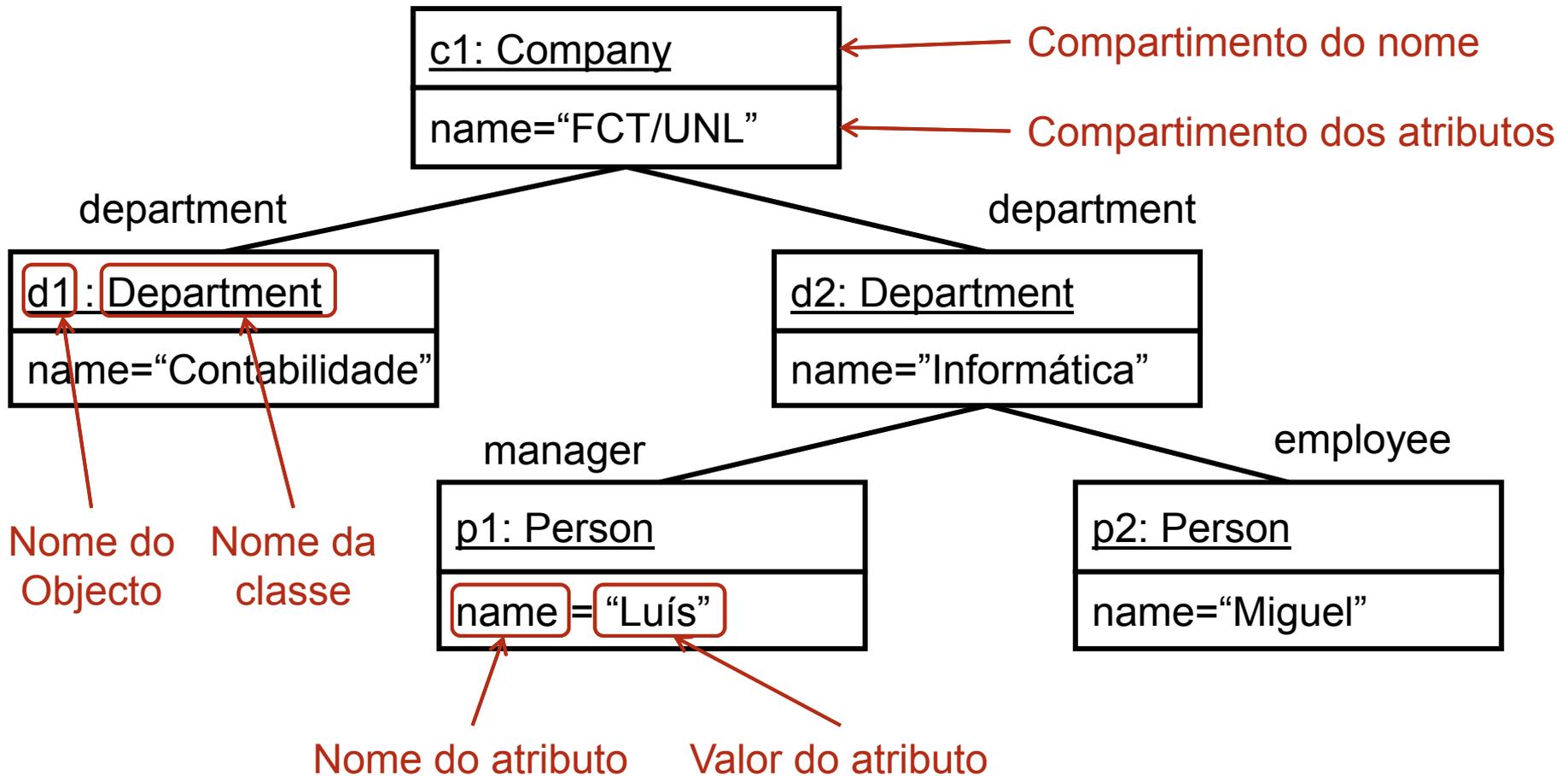


Diagrama de objectos: Exemplo

6

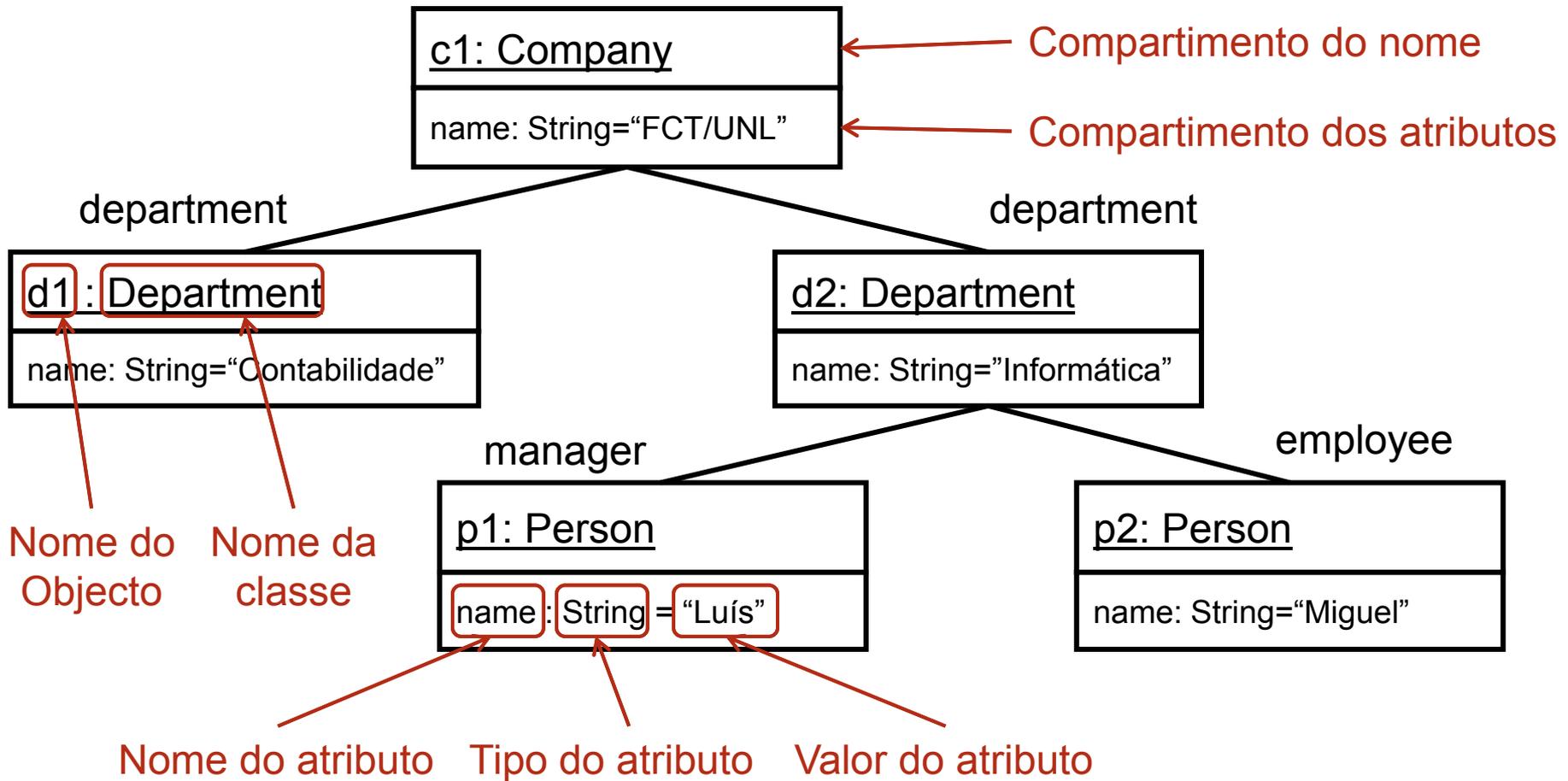
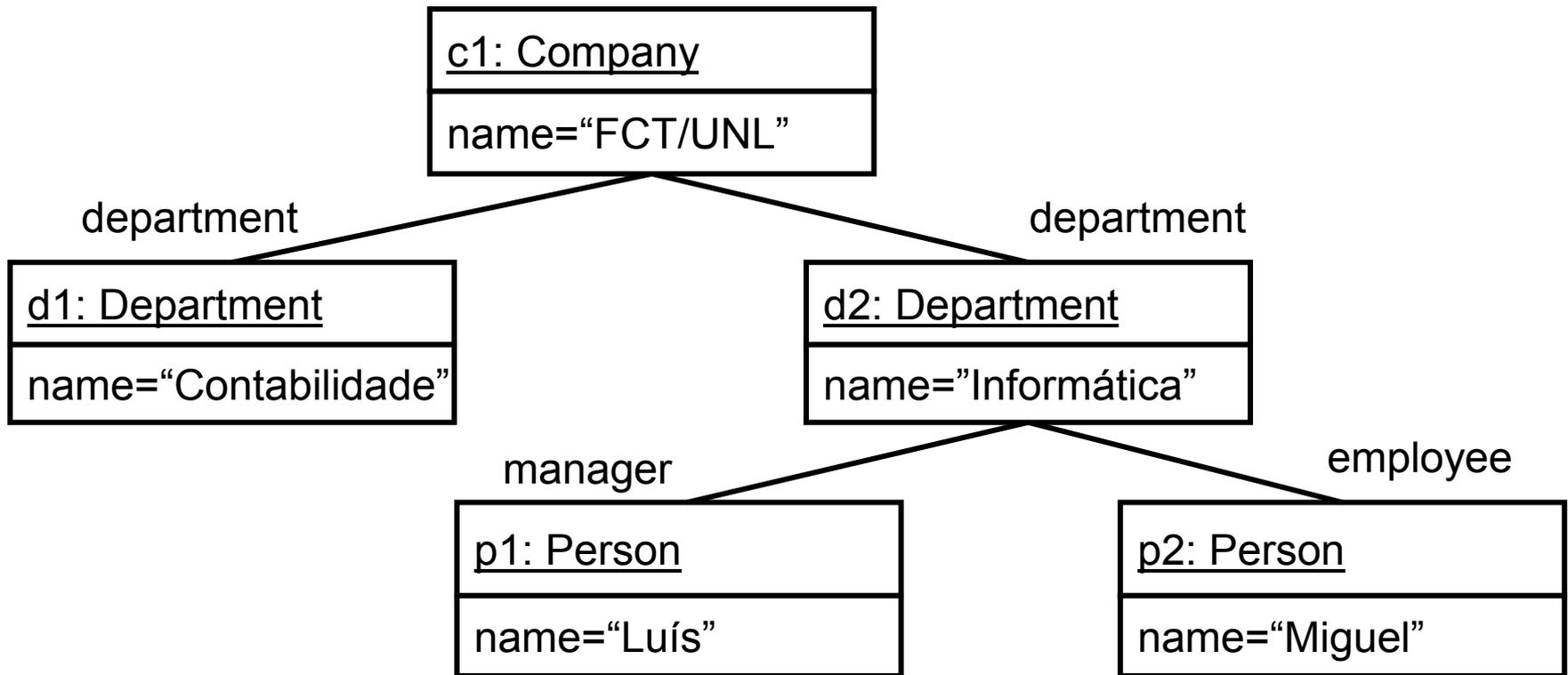


Diagrama de objectos: Exemplo

7



Exercício: Qual o diagrama de classes de que deriva?

Agradecimentos

Versão revista e aumentada dos slides de MDS 2010/2011, de Ana Moreira e João Araújo