

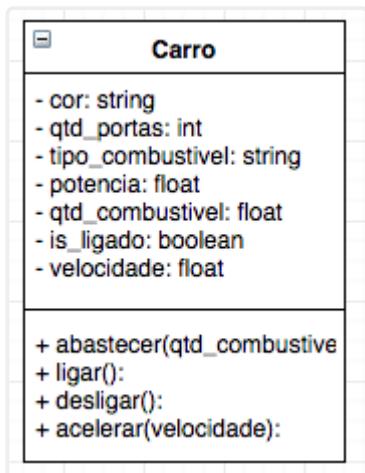


Representações na UML

Uma importante fase do desenvolvimento de um software é sua documentação. Sendo assim, precisamos aprender maneiras de se documentar as estruturas que iremos utilizar para desenvolver a aplicação ao longo do curso. Para isso, utilizaremos diagramas UML para representar os conceitos da OO.

Caso se interesse, temos um curso voltado ao UML, linguagem para representação de diagramas e que vamos utilizar nesse curso, portanto sugiro que você veja antes ou após este curso.

A UML prevê a representação de classes, além de seus atributos e métodos. Para isso sua estrutura segue o seguinte formato:



No diagrama acima temos a seguinte estrutura:

- A parte mais superior representa o nome da classe, nesse caso, a classe Carro;
- A parte do meio representa os atributos que a classe Carro possui, conforme definida no arquivo carro.py;
- A parte inferior representa os métodos (ou ações) que um carro poderá realizar.

