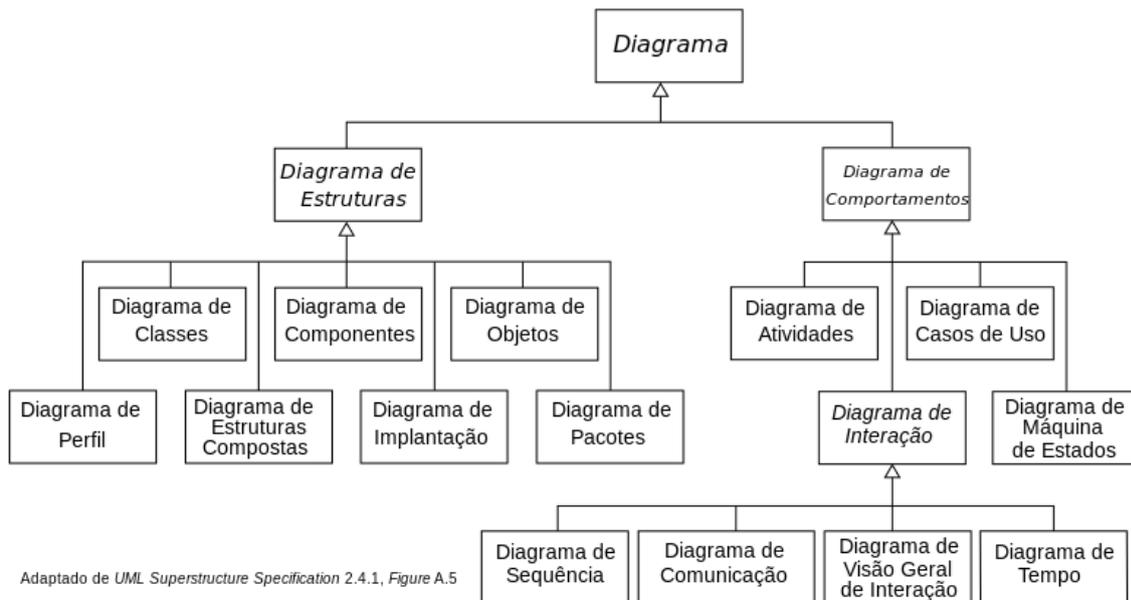


## Diagramas da atual versão da UML

Os diagramas da UML são divididos em 2 grupos: Diagramas de Estruturas e Diagramas Comportamentais, e são em total de 14, conforme ilustrado pela imagem:



A seguir, uma especificação de cada um dos diagramas:

Diagrama	Especificação
Diagrama de perfil	Diagrama mais recente e bastante abstrato. Permite a criação de perfis que adapte a UML a plataformas, tecnologias ou domínios específicas , para os quais a linguagem não foi projetada originalmente
Diagrama de classes	O mais popular dos diagramas. Tem muitas informações, mas a principal finalidade é apresentar os tipos de objetos presentes no sistema e os vários tipos de relacionamentos existentes entre eles. Descreve para cada classe, suas propriedades (atributos e métodos).
Diagrama de estruturas compostas	Abrange um novo conceito, criado com a UML 2.0, que é a capacidade de decompor hierarquicamente uma classe.

Diagrama de componentes	Apresenta diferentes componentes de um sistema, além de possíveis dependências entre eles. O conceito de componente diz respeito a uma parte física de um sistema de componente, englobando outras estruturas relacionadas (como classes, interfaces etc.).
Diagrama de implantação	Determina o ambiente físico sobre o qual o sistema vai operar. Determina as necessidades de hardware do sistema, evidenciando características físicas dos servidores, estações, protocolos de comunicação, redes etc.
Diagrama de objetos	É um diagrama de classes, instanciado, ou seja, mostra exemplos de objetos de cada classe, exibindo os relacionamentos.
Diagrama de pacotes	Pacotes são elementos que englobam outros. O mais comum são classes, mas têm sido usados para outros elementos, especialmente casos de uso. Representam a divisão de um sistema grande em partes menores (modularização).
Diagrama de atividades	Descreve a lógica de procedimentos, processos de negócios e fluxos de trabalho, suportando processamento sequencial e paralelo.
Diagrama de casos de uso	Mostra as funcionalidades do sistema e os atores que com elas interagem.
Diagrama de estados	Mostra, para cada objeto do sistema, o comportamento do seu ciclo de vida.
Diagrama de sequencia	Mostra como os objetos interagem para a realização de um caso de uso, detalhando a troca de mensagem entre os objetos.
Diagrama de comunicação	É o antigo Diagrama de Colaboração, que junto com o diagrama de sequencia forma o diagrama de interação. Tem a mesma finalidade do diagrama de sequencia, porém não objetiva a temporalidade (sequencia).
Diagrama de visão geral de interação	Novidade da versão 2.0. Mistura em um único diagrama conceitos e elementos do diagrama de atividades e do



	diagrama de sequencia.
Diagrama de tempo	Novidade da versão 2.0. Outro tipo de diagrama de interação, onde o foco está nas restrições de temporização. Usado para demonstrar a mudança no estado de um objeto no tempo em resposta a eventos externos.

A UML pode ser inserida dentro do contexto de qualquer que seja o processo de desenvolvimento em uso, na medida em que é independente de tecnologia e processo de desenvolvimento de software.