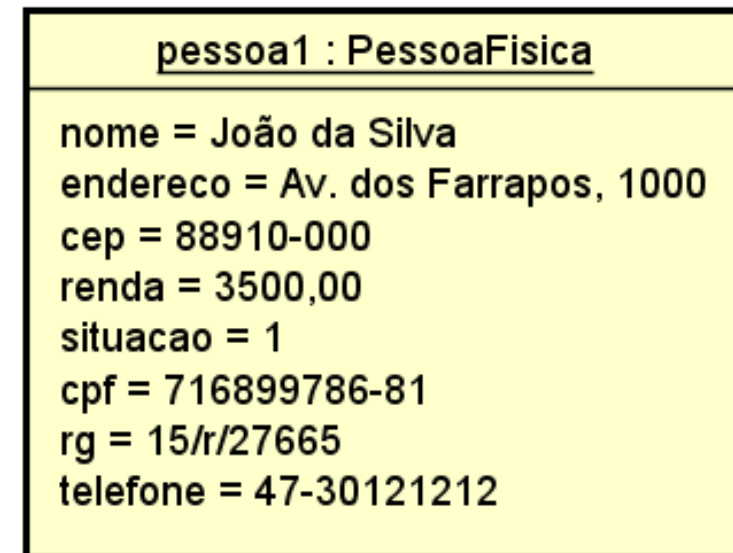


# DIAGRAMAS DE OBJETOS

- Utilizado para se ter uma ideia, em determinado instante da execução dos sistemas, dos valores armazenados pelo objeto;
- Mostra os valores que os objetos de uma classe podem apresentar em determinado momento;
- Simula as possíveis situações pelas quais um objeto passará no decorrer da execução do sistemas.

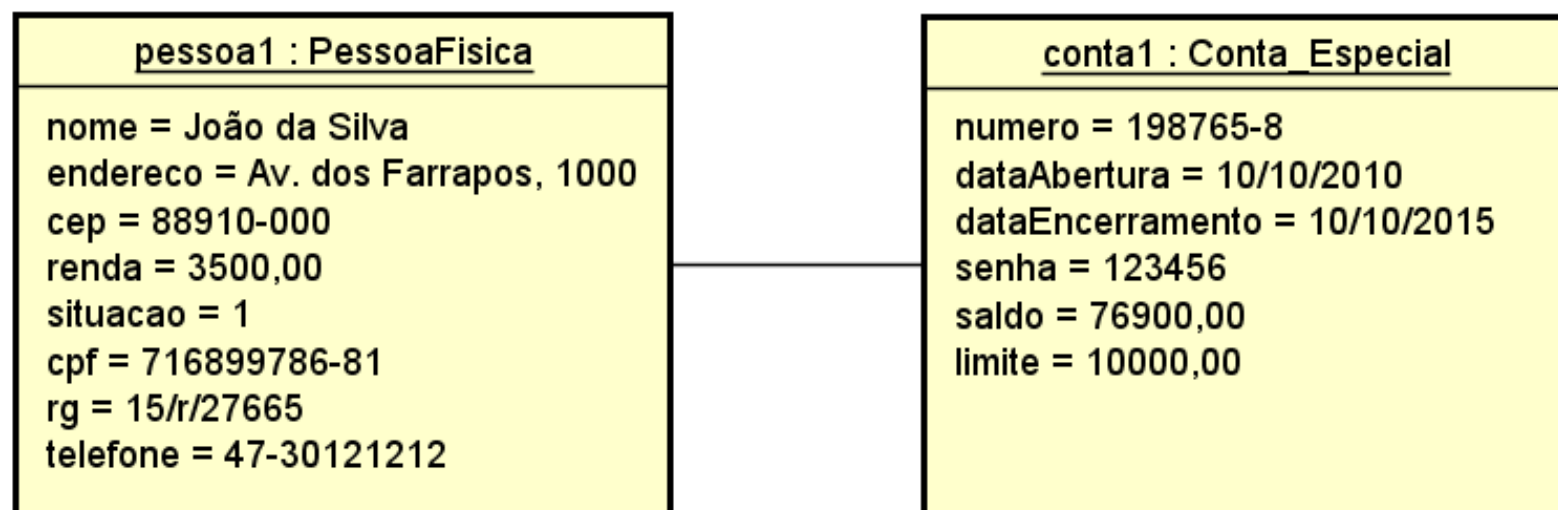
# OBJETO

- O componente objeto, neste diagrama, é bastante semelhante ao componente classe, mas com menos informações;
- Mostra apenas seus atributos, em determinado momento da execução do sistema, e os possíveis valores. Os métodos não aparecem no modelo;
- O nome do objeto aparece na primeira divisão do retângulo, podendo ser representado de três formas:
  - O nome do objeto, minúsculo, seguido de dois pontos (:) e o nome da classe à qual o objeto pertence, com as letras iniciais maiúsculas;
  - O nome do objeto omitido, mas mantendo os dois pontos e o nome da classe;
  - Somente o nome do objeto, sem os dois pontos.



# VÍNCULOS ENTRE OBJETOS

- Representam as ligações que existem entre um objeto de uma classe e o objeto de outra classe;
- Baseiam-se nas mesmas relações existentes entre as classes, mas sem a multiplicidade;
- Na figura abaixo, definimos a relação que existe entre um objeto da classe Pessoa\_Fisica e um objeto da classe Conta\_especial.



# EXEMPLO DE DIAGRAMA DE OBJETO PARA CONTROLE DE CINEMA

