

# Método (engenharia de software)

---

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

O método é um elemento que representa uma chamada de procedimento para um objeto (definem as habilidades dos objetos). Sendo um elemento de uma classe, utilizado na programação orientada a objetos (Orientação a objetos).

## Exemplo

---

Bidu é uma instância da classe Cachorro, portanto tem habilidade para latir, implementada através do método deUmLatido(). Um método em uma classe é apenas uma definição. A ação só ocorre quando o método é invocado através do objeto, no caso Bidu. Dentro do programa, a utilização de um método deve afetar apenas um objeto em particular; Todos os cachorros podem latir, mas você quer que apenas Bidu dê o latido. Normalmente, uma classe possui diversos métodos, que no caso da classe Cachorro poderiam ser sente(), coma() e morda().

### Diagramas da UML 2.0

[editar](#)

#### Diagramas estruturais

- Diagrama de classes
- Diagrama de objetos
- Diagrama de componentes
- Diagrama de instalação ou de implantação
- Diagrama de pacotes
- Diagrama de estrutura composta
- Diagrama de perfil

#### Diagramas comportamentais ou dinâmicos

- Diagrama de caso de uso
- Diagrama de transição de estados ou Máquina de estados
- Diagrama de atividade
- **Diagramas de interação**
  - Diagrama de sequência
  - Diagrama Visão Geral de Interação ou de interação
  - Diagrama de colaboração ou comunicação
  - Diagrama de tempo ou temporal

---

Obtida de "[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Método\\_\(engenharia\\_de\\_software\)&oldid=45031279](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Método_(engenharia_de_software)&oldid=45031279)

---

Esta página foi editada pela última vez às 19h57min de 9 de março de 2016.

Este texto é disponibilizado nos termos da licença Atribuição-CompartilhaIgual 3.0 Não Adaptada (CC BY-SA 3.0) da Creative Commons pode estar sujeito a condições adicionais. Para mais detalhes, consulte as condições de utilização