Linguagem-padrão para a elaboração da estrutura de projetos de software. Ela poderá ser empregada para a visualização, a especificação, a construção e a documentação de artefatos que façam uso de sistemas complexos de software. Em outras palavras, na área de [Engenharia de Software](https://pt.wikipedia.org/wiki/Engenharia_de_software), a **UML** é uma [linguagem de modelagem](https://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem_de_modelagem) que permite representar um sistema de forma padronizada (com intuito de facilitar a compreensão pré-implementação). A **UML** é adequada para a modelagem de sistemas, cuja abrangência poderá incluir desde sistemas de informação corporativos a serem distribuídos a aplicações baseadas na Web e até sistemas complexos embutidos de tempo real. É uma linguagem muito expressiva, abrangendo todas as visões necessárias ao desenvolvimento e implantação desses sistemas

Diagramas Estruturais:

* Classes
* Componentes
* Pacotes
* Implantação
* Etc.

Diagramas Comportamentais:

* Sequência (Padrão de Camadas)
* Casos de Uso (Planejamento do Menu)
* Atividades (Lógica Complexa de Back End)
* Estados (Ciclo de Vida de uma Entidade)
* Etc.