

## Ejercicios UML – Secuencia 1.

- Crea un diagrama de secuencia para mostrar las interacciones entre un usuario y un ascensor cuando, dentro de éste, el primero pulsa el botón para ir a un piso determinado.
- Considera los siguientes objetos:
  - Usuario.
  - Ascensor.
  - Botón del ascensor.
  - Aplicación que controla el ascensor.
  - Puerta del ascensor.
- Algunos ejemplos de interacciones:
  - Pulsar botón.
  - Abrir puerta.
  - Cerrar puerta.
  - Botón encendido.
  - Botón apagado.
  - Ascensor moviéndose.
  - Ascensor parado.
- Incluye éstas, y/u otras interacciones que se te ocurran, que creas que pueden producirse entre los distintos objetos mencionados en el ejercicio.