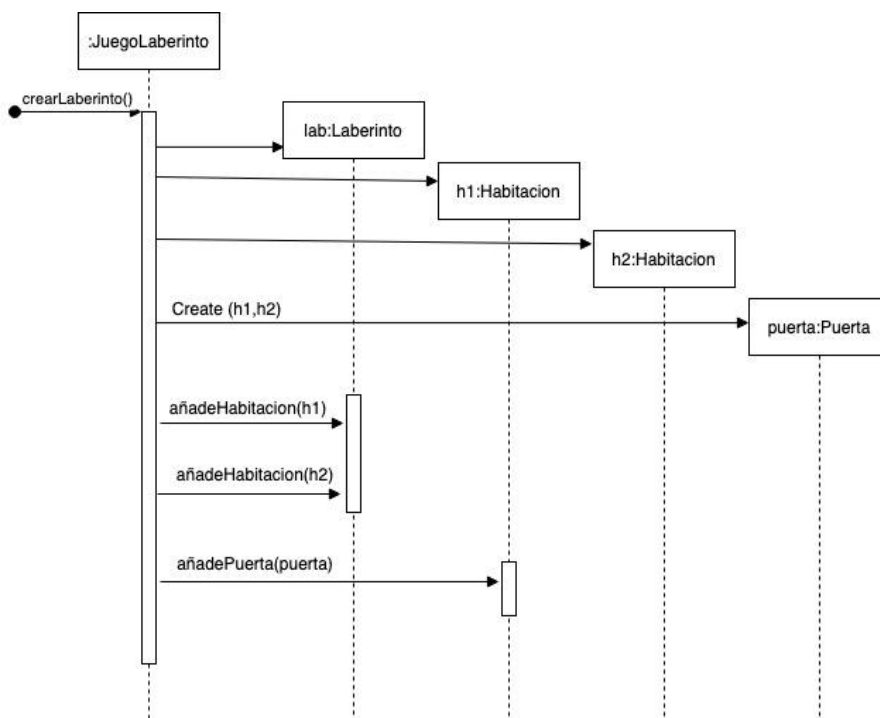


## Diagramas de secuencia (Diseño)

### Ejercicio 1:

Especificar el diagrama de secuencia de la operación “**crearLaberinto**”:

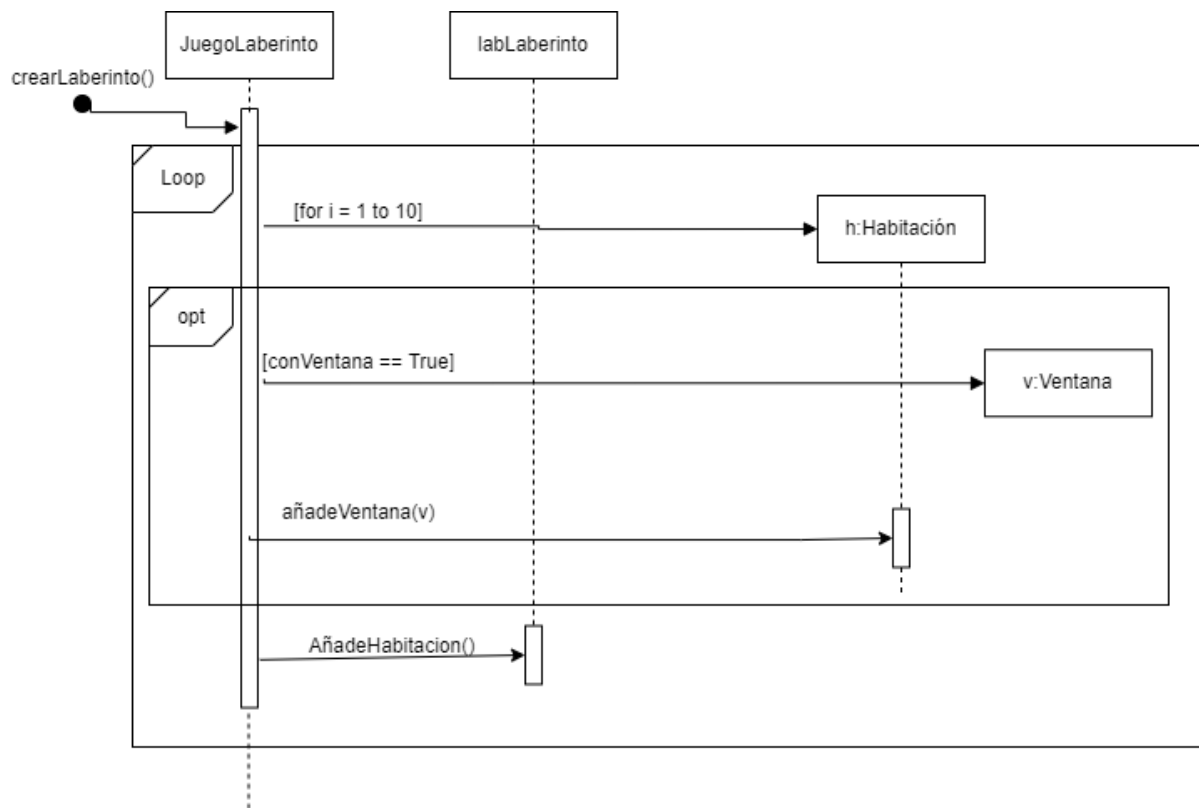
```
public class JuegoLaberinto {  
  
    public Laberinto crearLaberinto () {  
        Laberinto lab = new Laberinto();  
        Habitacion h1 = new Habitacion();  
        Habitacion h2 = new Habitacion();  
        Puerta puerta = new Puerta(h1, h2);  
        lab.añadeHabitacion(h1);  
        lab.añadeHabitacion(h2);  
        h1.añadePuerta(puerta);  
        return lab;  
    }  
}
```



## Ejercicio 2:

Especificar el diagrama de secuencia de la operación “**crearLaberintodos**”:

```
public class JuegoLaberinto {  
    private Laberinto lab;  
    private boolean conVentana;  
    public JuegoLaberinto() {  
        lab = new Laberinto();  
        conVentana = true;  
    }  
    public void crearLaberintodos() {  
        Habitacion h;  
        for (int i=0; i<10; i++) {  
            h = new Habitacion();  
            if (conVentana == true)  
                h.anadeVentana(new Ventana());  
            lab.añadeHabitacion(h);  
        }  
    }  
}
```



### Ejercicio 3:

Identificar las clases relevantes y realizar el diagrama de secuencia para el siguiente caso de uso, que corresponde a la realización de una llamada desde un teléfono móvil.

```

arr tiny int llamar(digito)
  arr tiny int = No_telefono
  tiny int = digito
  while (enviar == False){
    pulsedigito = digito
    No_telefono += append(digito)
    displaydigito OBJ DISPLAY
    emitTone OBJ SPEAKER
    if ( pulseEnviar == True){

```

```

    }
    }
    connect(red)
    send OBJ DIALER
    connect(number) OBJ DIALER
    inUse() OBJ CELULAR RADIO

```

