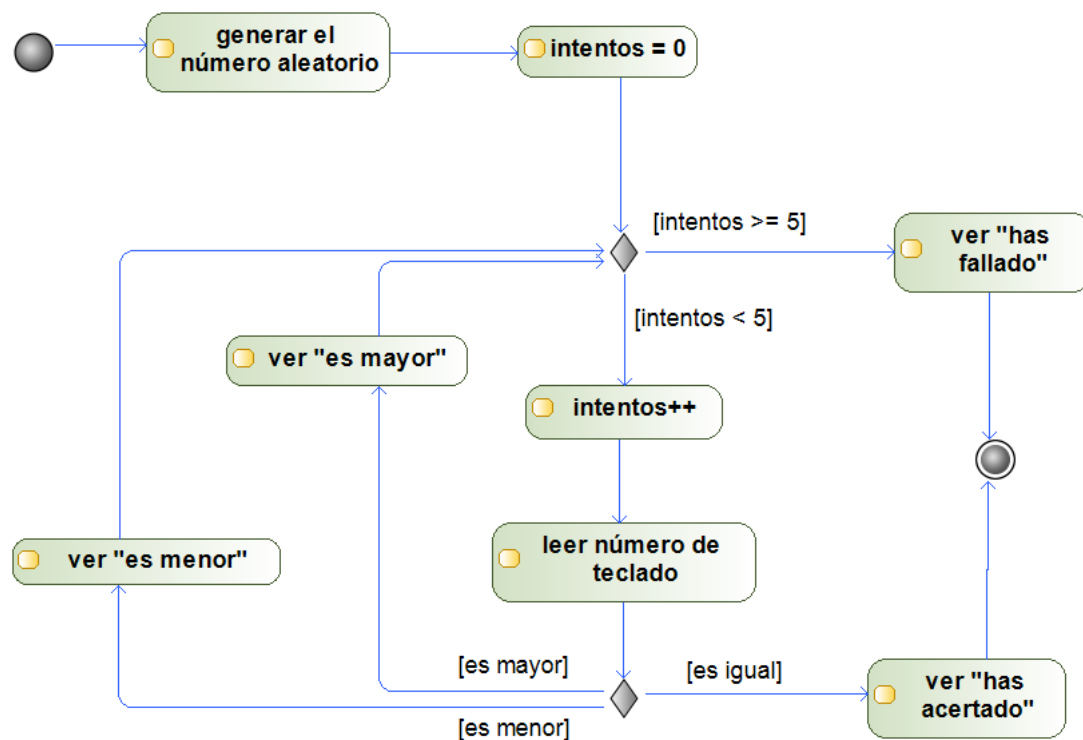


## Exemples – Diagrames d'activitat

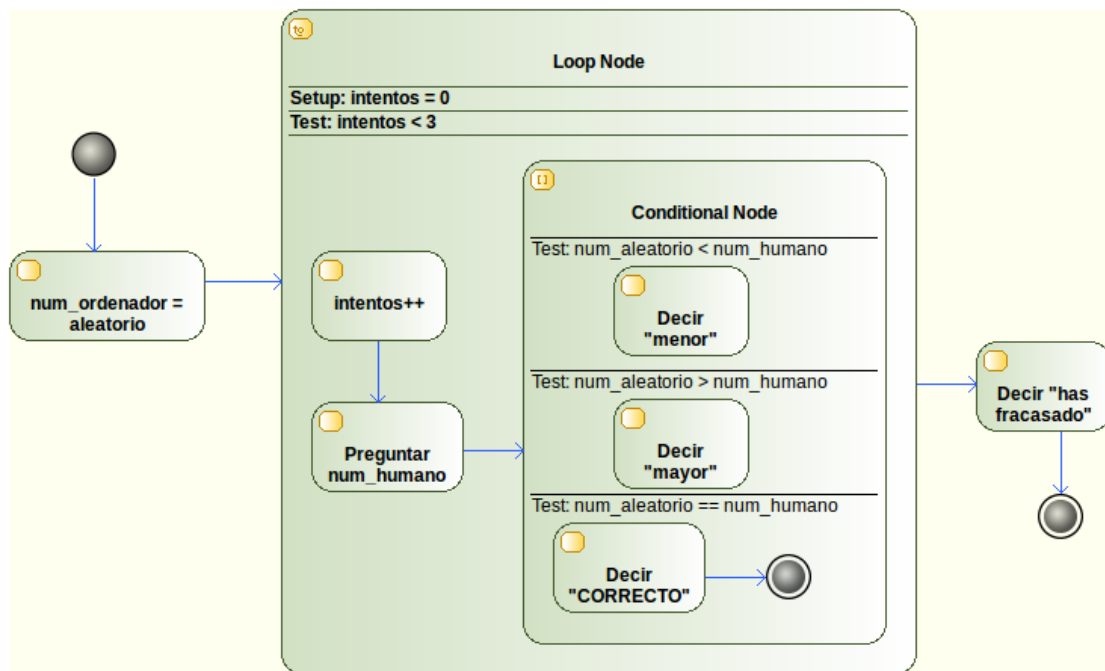
### Endevina un número

El següent diagrama modela el joc d'endevinar un número generat per l'ordinador.

L'ordinador genera un número aleatori i es disposa de 5 intents per a endevinar el número. El programa detecta si es menor, major o igual per tal de mostrar per pantalla si s'ha errat o si se ha encertat.



Amb UML 2, tenim el node condicional i de bucle.



## Màquina de café

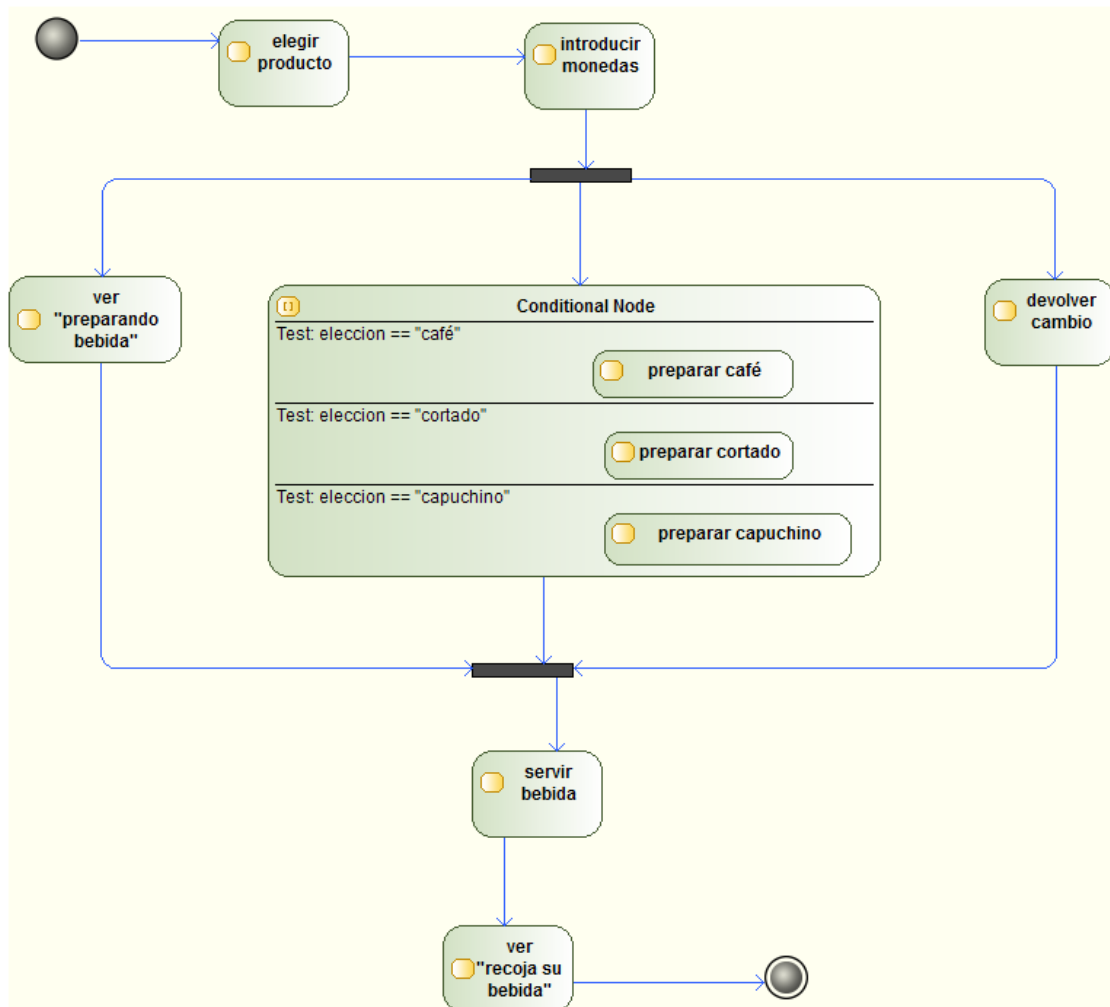
El següent diagrama modela les accions bàsiques d'una màquina capaç de servir cafès, caputxins i tallats.

Primer se selecciona la beguda i es realitza el pagament.

Després s'inicien 3 accions concurrents:

- Visualitzar "Preparando la bebida" en la pantalla de la màquina.
- Preparar cafè, caputxí o tallat en funció de la selecció.
- Retornar el canvi.

Finalment se serveix la beguda i es visualitza "Recoja su bebida"



## Traure diners d'un caixer

El següent diagrama modela les accions d'un usuari per a traure diners d'un caixer automàtic.

L'usuari introdueix la seua targeta i tecleja el pin, si no és un usuari vàlid el caixer expulsa la targeta i s'acaba l'activitat.

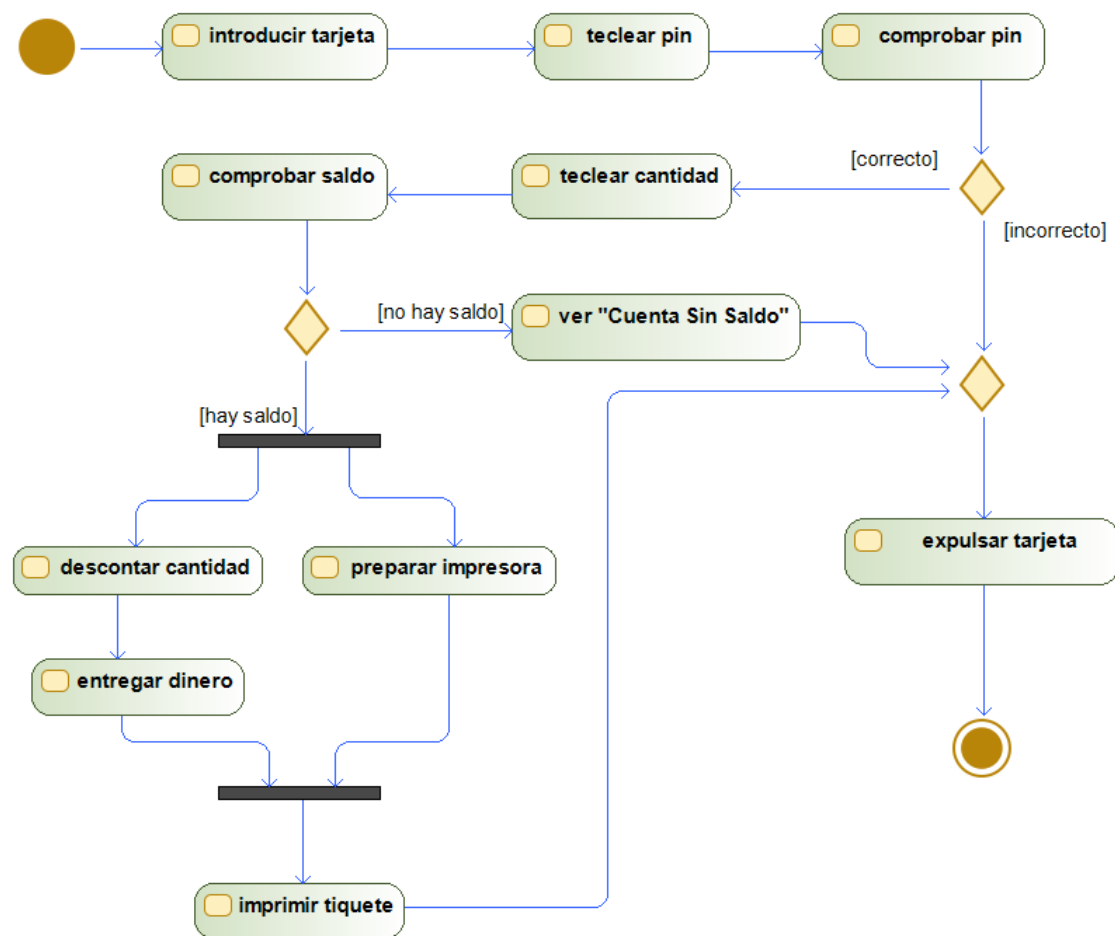
Si l'usuari és vàlid, tecleja la quantitat a traure, si l'usuari no té saldo suficient, mostra el missatge "Cuenta Sin Saldo", el caixer expulsa la targeta i s'acaba l'activitat.

Si el compte té saldo suficient, de manera paral·lela

- prepara la impressora
- descompta la quantitat del compte i lliurament els diners

Després imprimeix el tiquet, el caixer expulsa la targeta i s'acaba l'activitat





## Magatzem

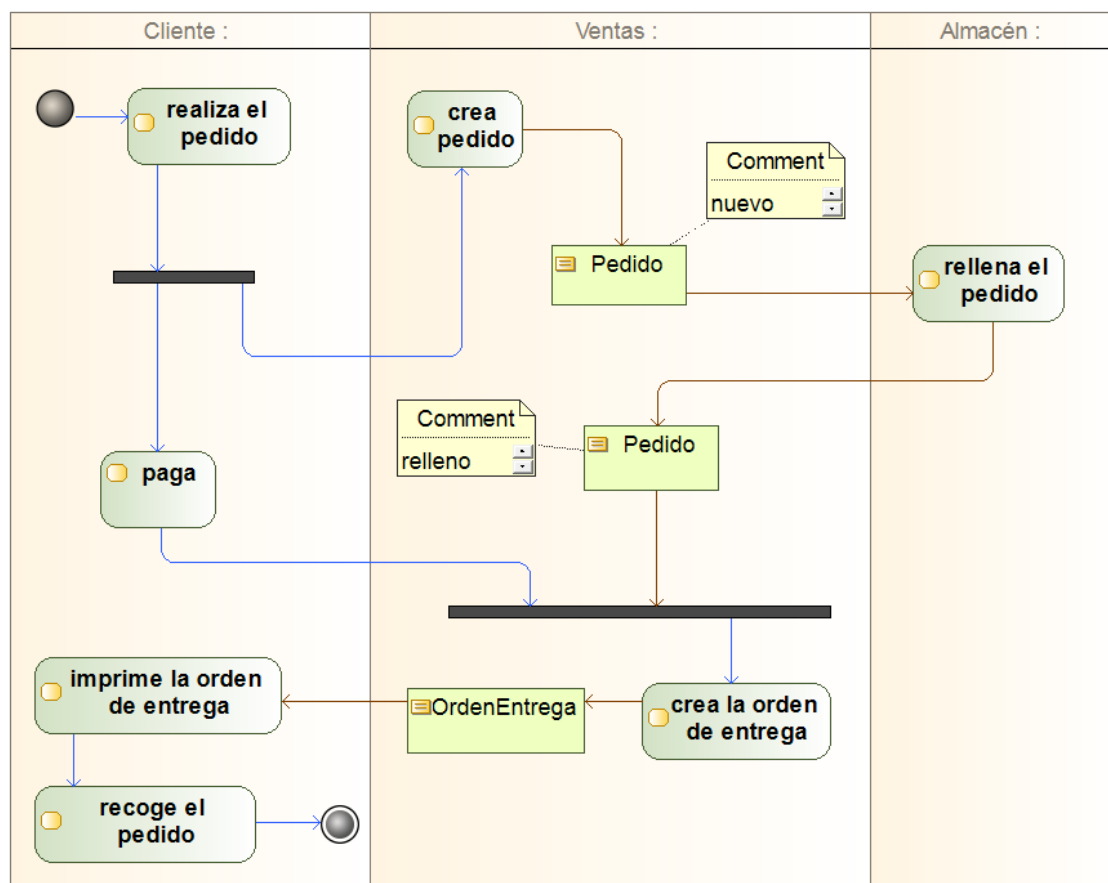
El següent diagrama mostra el flux d'activitats en un magatzem des que arriba una comanda fins que es recull. Els responsables involucrats són el client, el departament de vendes i el magatzem, per a cadascun s'ha creat un carril on apareixen únicament les activitats que li corresponen.

Ací tenim dos objectes, la comanda que segons la fase conté una informació diferent i una ordre de lliurament.

El client realitza la comanda, en aqueix moment el departament de vendes crea la comanda (objecte Pedido amb la nota "nuevo"), aquest passa al magatzem on s'emplena (objecte Pedido amb la nota "relleno"). Quan el client paga, amb la comanda emplenada el departament de vendes crea l'ordre de lliurament (objecte OrdenEntrega) i el client la imprimeix, finalment recull la comanda.

En el diagrama, sols es representen aquest dos objectes, per que són els que ens interessen.





## Mousse de xocolate

El següent diagrama representa el model per a la preparació d'unes postres de xocolate (se suposa que hi ha més d'una persona treballant per als paral·lelismes).



