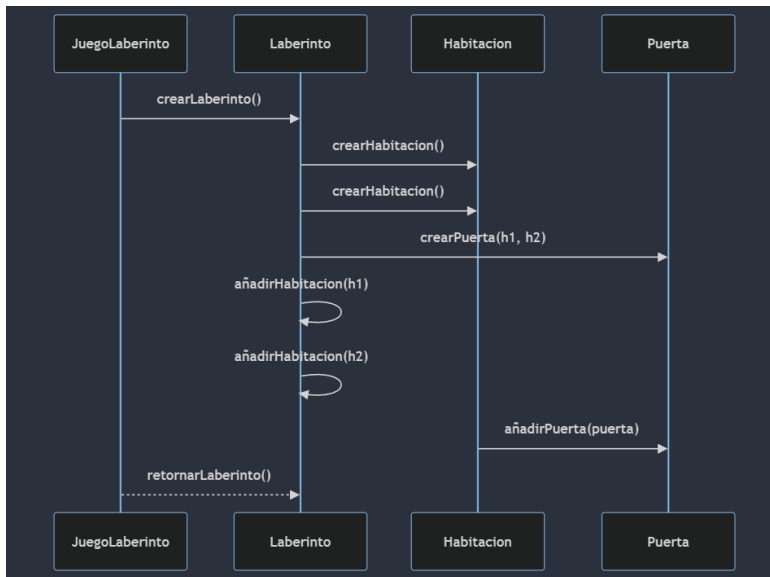
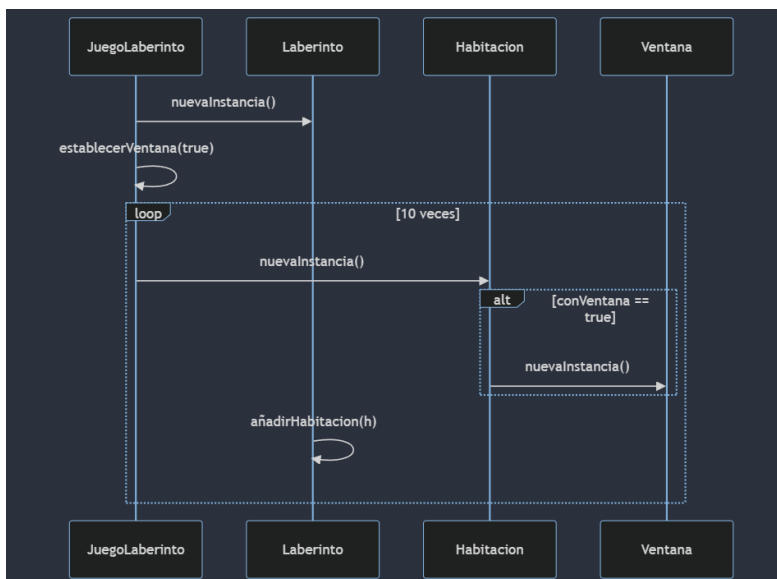


Ejercicio 1



Ejercicio2



El diagrama nos describe cómo se crea un laberinto con habitaciones y, opcionalmente, ventanas en ellas, según la condición de `conVentana`. Cada vez que se crea una nueva habitación, se verifica si `conVentana` es `true`, y en ese caso se agrega una ventana a la habitación. Luego, la habitación se agrega al laberinto.

Ejercicio 3

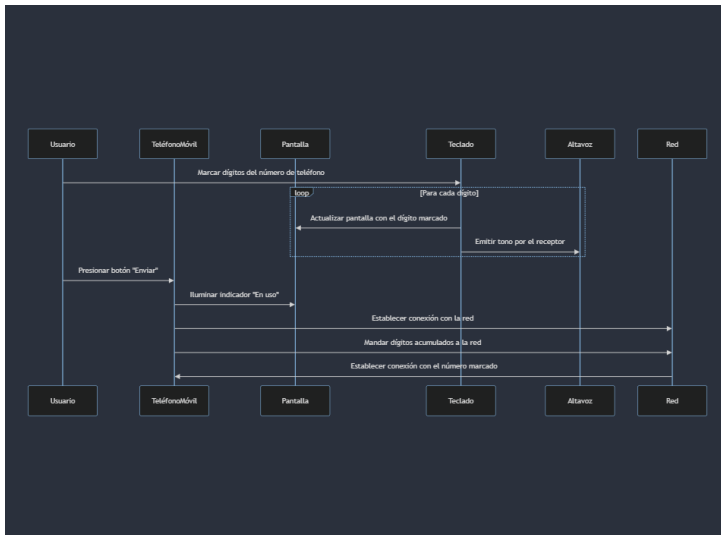
TeléfonoMóvil: Representa el teléfono móvil desde el cual se realiza la llamada.

Pantalla: Maneja la visualización de la interfaz de usuario en el teléfono móvil.

Teclado: Recibe la entrada del usuario cuando marca los dígitos del número de teléfono.

Altavoz: Emite el tono cuando se marca un dígito.

Red: Representa la red telefónica a la que se conecta el teléfono móvil para realizar la llamada.



Este diagrama muestra cómo interactúan las clases relevantes durante una llamada desde un teléfono móvil, cumpliendo con cada uno de los pasos del caso de uso