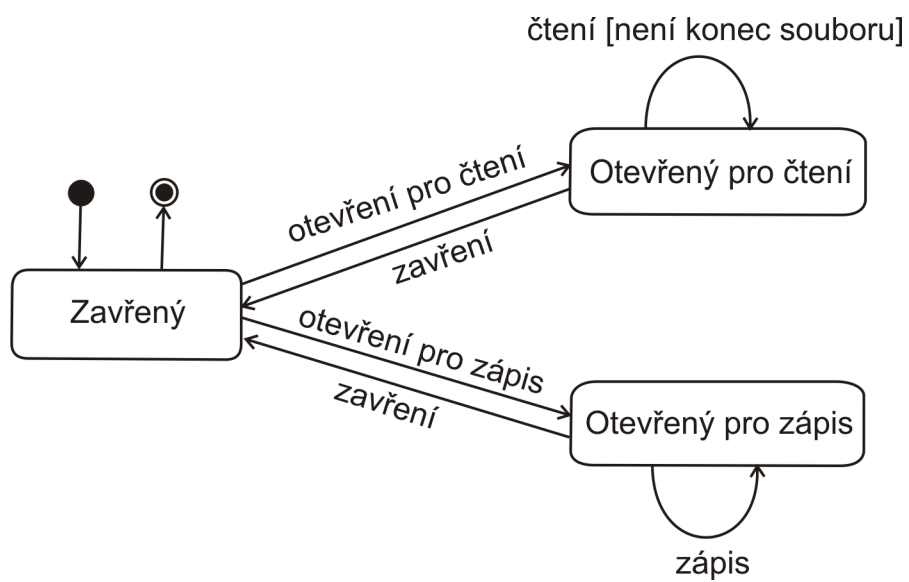


Sestavte stavový diagram ukazující životní cyklus objektu třídy *Soubor*.

Události:

- Otevření souboru pro čtení nebo zápis.
- Čtení, když je soubor otevřen pro čtení a čtení se ještě nedostalo na konec souboru.
- Zápis, když je soubor otevřen pro zápis.
- Uzavření souboru.



Sestavte stavový diagram pro objekt hodin s budíkem.

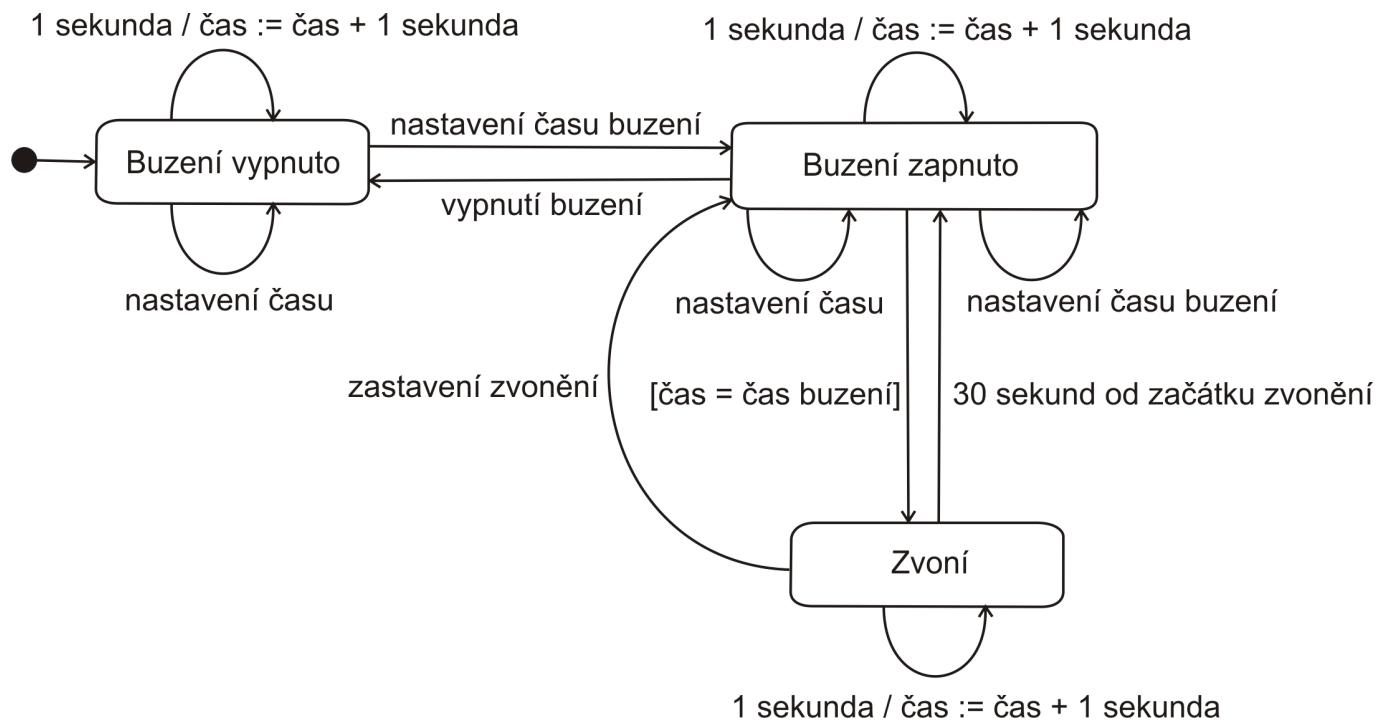
Události:

- Nastavení času hodin ovládacími prvky na hodinách.
- Uplynutí 1 sekundy (čas na hodinách se zvýší o 1 sekundu).
- Nastavení času buzení ovládacími prvky na hodinách. Tím se automaticky zapne i funkce buzení.
- Vypnutí funkce buzení ovládacím prvkem na hodinách.
- Zapnutí zvonění, je-li zapnuta funkce buzení a čas na hodinách je shodný s časem buzení.
- Vypnutí zvonění po uplynutí 30 sekund.
- Vypnutí zvonění stisknutím libovolného ovládacího prvku na hodinách.

Stavy:

- Buzení vypnuto.
- Buzení zapnuto.
- Zvoní.

Při vzniku objektu hodin je funkce buzení vypnuta.



Sestavte stavový diagram pro automat, který vydává nápoje.

Události, podmínky a stavy:

- Nápoj zvolen.
- Nebyla-li do 20 sekund vložena mince, volba se zruší.
- Vložení mince.
- Automat čeká, až jsou případně vloženy další mince odpovídající ceně nápoje.
- Při vkládání mincí (dokud není vložena celá částka), lze tlačítkem volbu zrušit (doposud vložené mince jsou vráceny).
- Jakmile je vložena částka odpovídající ceně nápoje, přejde se do stavu přípravy nápoje.
- Je-li vložena částka větší, než je cena nápoje, vrátí se zbytek částky a následně se přejde do stavu přípravy nápoje.
- Příprava nápoje.
- Vydání nápoje.

