## «boundary» **Kamera**

+ vandstand : float + skibRegistreret : bool

+ id : KameralD

## <<br/>sluseport

+ portSide : PortSide + erVentilÅben : bool

+ erPortÅben : bool

+ åbnPort() : void + lukPort() : void + åbnVentil() : void + lukVentil() : void

## <<control>> Slusekontrol

- aktivSide : PortSide

+ passerLavSide() : void

+ skibRegistreret(KameraID) : void

+ vandstandHøj() : void