

## **Ejercicios Diagramas de Secuencia**

3. – Realiza los diagramas de secuencias para los siguientes enunciados:

### **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;  
    }  
}
```

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

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

## Ejercicios Diagramas de Secuencia

c. El parchís considerado como que en cada tirada se tiran dos dados.

Especificar el diagrama de secuencia de la operación  
“realizarJugada” definida en la clase Jugador, para el juego del  
parchís

