

Ejercicios UML – Secuencia 1.

- Crea un diagrama de secuencia para mostrar las interacciones entre un usuario y un ascensor cuando, dentro de éste, el primero pulsa el botón para ir a un piso determinado.
- Considera los siguientes objetos:
 - Usuario.
 - Ascensor.
 - Botón del ascensor.
 - Aplicación que controla el ascensor.
 - Puerta del ascensor.
- Algunos ejemplos de interacciones:
 - Pulsar botón.
 - Abrir puerta.
 - Cerrar puerta.
 - Botón encendido.
 - Botón apagado.
 - Ascensor moviéndose.
 - Ascensor parado.
- Incluye éstas, y/u otras interacciones que se te ocurran, que creas que pueden producirse entre los distintos objetos mencionados en el ejercicio.

Solución:

Errata:

- El estado de activación del ascensor se inicia cuando recibe el mensaje de movimiento por parte de la aplicación de control.

