- tipo de dados instanciado (é nomeado pelo identificador da variável) entidade passiva

- tipo de dados instanciado (é nomeado pelo identificador da variável) entidade activa (tem associada um fio de execução)

- tipo de dados não instanciado (é nomeado pelo identificador do tipo) entidade passiva

- tipo de dados não instanciado (é nomeado pelo identificador do tipo) entidade activa (tem associada um fio de execução)

LEGENDA:

1 - Initialize Thread; setMonitors; start; join;

2 - Initialize Monitor;

3 - startLog; reportInitialStatus; reportFinalStatus;

4 - exists;

5 - writeInString;

6 - Initialize; setnPaintings; getNPaintings;

7 - startOfOperations; prepareAssaultParty; getnAssaultThievesCS;

8 - appraiseSit; sendAssaultParty; takeARest; collectCanvas; sumUpResults;

9 - totalPaintings;

10 - rollACanvas;

11 - amINeeded;

12 - prepareExcursion; handCanvas;

13 - crawlIn; getRoomID; getDistOutsideRoom; reverseDirection; crawlOut;

14 - getRoom;

15 - setAssaultParty; reportStatus; setAssaultThief;

16 - setMasterThief; reportStatus;

17 - setMasterThief; reportStatus; setnPaintings;

18 - isReady; inParty; nextEmptyRoom; getNextParty; getNextRoom;

19 - setMuseum; setAssaultThief; reportStatus;