**Sistemas Distribuídos 2016/2017**

**Trabalho 01 – Diagrama de Iteração – T**03G09

José Ferrão Nº63944 | Paula Santos Nº 71777



\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. start()
2. start()
3. debug()

log()

end()

1. appraiseSit()

takeARest()

collectCanvas()

getRoomToAttack()

sumUpResults()

1. amINeeded()

handACanvas()

1. prepareExcursion()
2. createNewParty()
3. crawlIn()

reverseDirection()

crawlOut()

leaveParty()

1. sendParty()
2. rollACanvas()
3. rollACanvas()
4. countPaintings()
5. allRoomsClear()

nextTargetRoom()

thievesAttackingRoom()

|  |  |
| --- | --- |
|  | Tipo de dados instanciado  (Passiva) |
|  | Tipo de dados não instanciado  (Activa) |
|  | Tipo de dados instanciado  (Passiva) |
|  | Tipo de dados instanciado  (Activa) |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Notas: Ficheiro de log exportado como log.txt | Criação e destruição de AssaulParties dinâmica, o log mostra as equipas ativas.