

- 1 instantiate
- start()
- join()
- 2 instantiate
- 3 startOperation()
- setDeciding()
- anyTeamAvailable()
- prepareAssaultParty1()
- takeARest()
- printResult()
- anyRoomLeft()
- 4 getRoomDistance()
- 5 setUpRoom()
- sendAssaultParty()
- 6 prepareAssaultParty2()
- wakeAll()
- checkThiefNumbers()
- 7 goCollectMaster()
- handACanvas()
- 8 teamReady()
- setDeadState()
- addThief()
- waitForCall()
- 9 addToSquad()
- waitToStartRobbing()
- crawln()
- crawlOut()
- addCrookCanvas()
- 10 rollACanvas()

- 11 printUpdateLine()
  - resetIdPartyRoom()
  - printResume()
- 12 printUpdateLine()
  - setRoomId()
- 13 printUpdateLine()
  - setIdPartyElem()
  - setPosElem()
  - setCanvasElem()
- 14 setUpMuseumRoom()
  - printUpdateLine()
  - setCanvasElem()
  - updateMuseumRoom()
- 15 instantiate
  - pop()
  - push()
- 16 print()
  - flush()
  - close()
- \* Estão omitidos os set's e get's das zonas de memória para as entidades



Tipo de dados instanciado (entidade passiva)



Tipo de dados não instanciado (entidade activa)



Tipo de dados instanciado (entidade activa com fio de execução)