



- 1 - getMessageRegistry
- 2 - lookup
- 3 - instantiation
- 4 - instantiation
- 5 - instantiation
- 6 - teamReady()
- 7 - rollACanvas()
- 8 - goCollectMaster()
- 9 - instantiation
- 10 - addToSquad()

Tipo de dados instanciado  
(entidade passiva)

Tipo de dados não instanciado  
(entidade activa)

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

\* Estão omitidos os set's e get's das zonas de memória para as entidades