

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()
- crawlIn()
- crawlOut()
- addCrookCanvas()

10 - rollACanvas()

11 - printUpdateLine()
- resetIdPartyRoom()
- printResume()

12 - printUpdateLine()
- setRoomId()


13 - printUpdateLine()
- setIdPartyElem()
- setPosElem()
- setCanvasElem()


14 - setUpMuseumRoom()
- printUpdateLine()
- setCanvasElem()
- updateMuseumRoom()

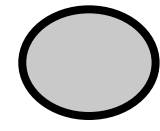
15 - instantiate
- pop()
- push()

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)