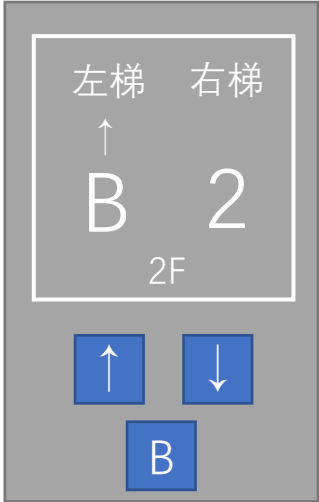
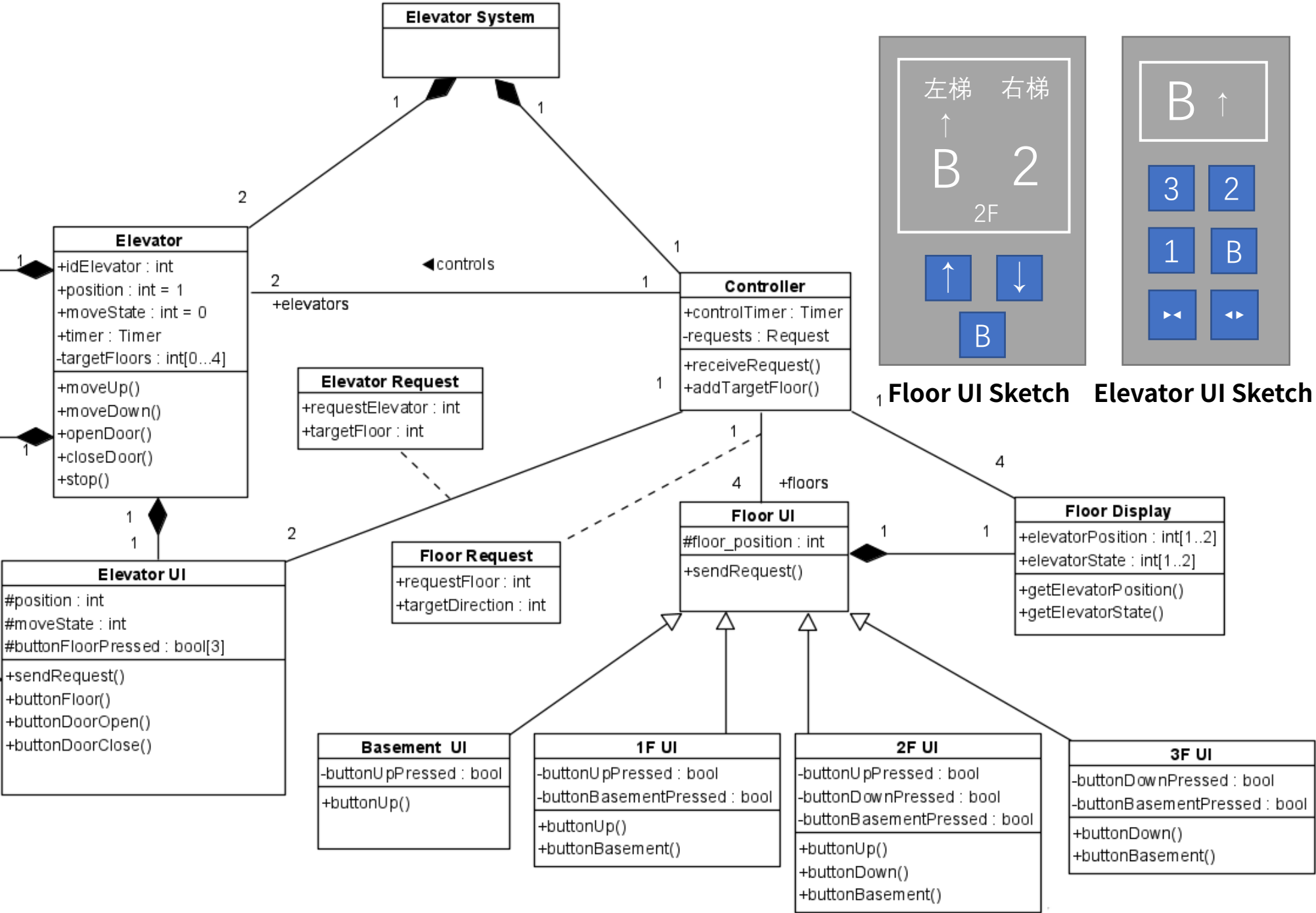
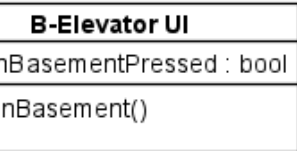
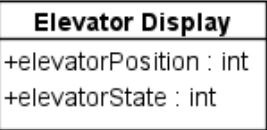
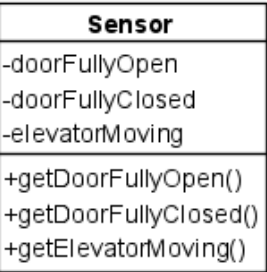
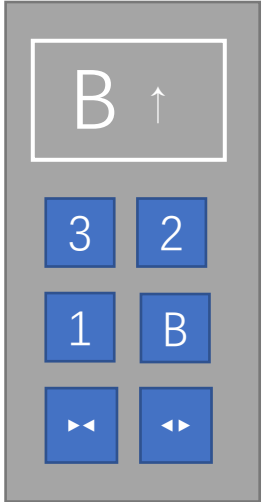


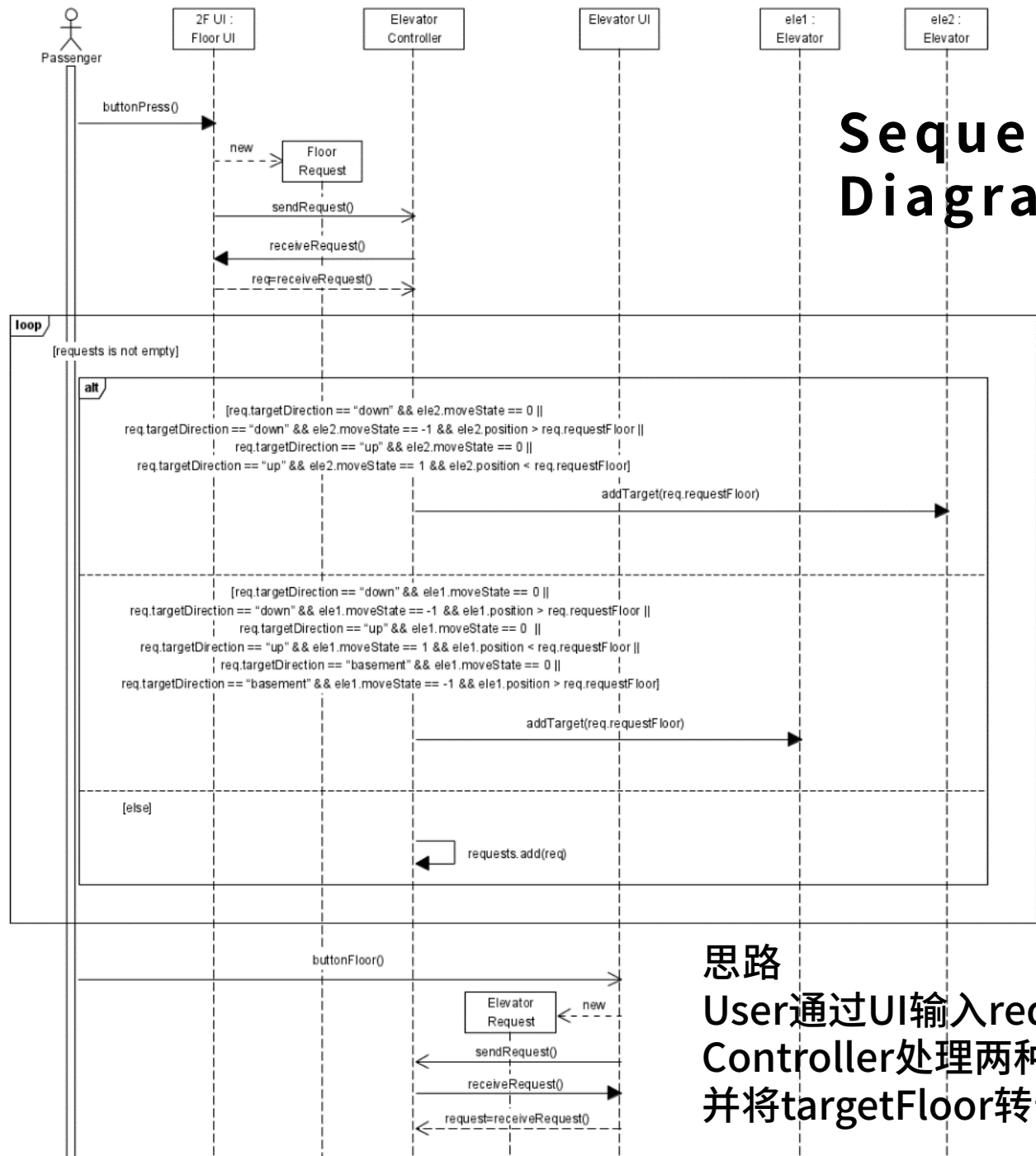
Class Diagram



1 Floor UI Sketch



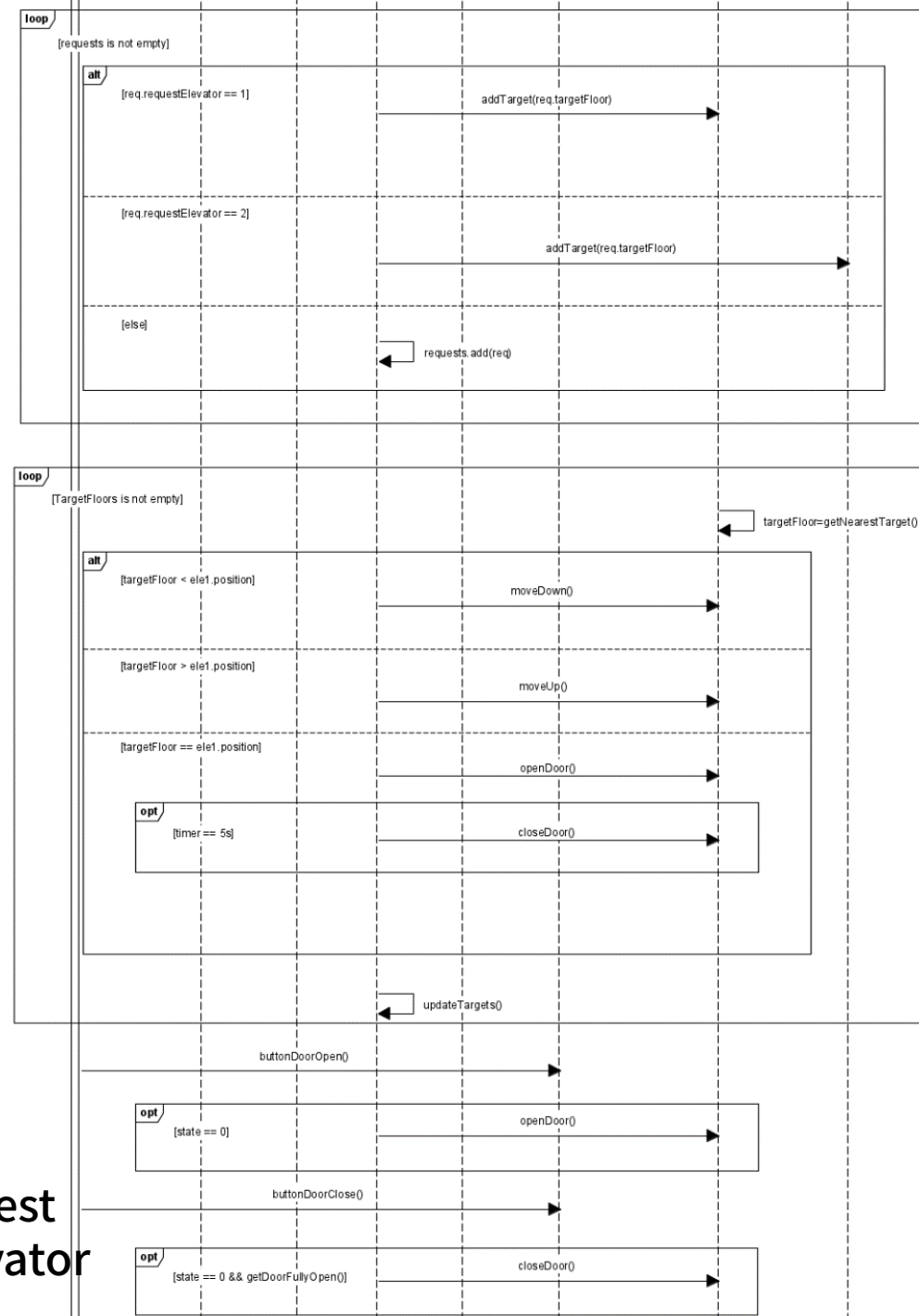
Elevator UI Sketch



Sequence Diagram

思路

User通过UI输入request
Controller处理两种request
并将targetFloor转告elevator



Assumptions & Schedule

Constraints 物理环境对系统的约束

假设层高3m 电梯速度 1m/s 加速度
0.5~1.0m/s²

⇒ 匀速通过楼层需3s，启动或刹车需1.5s

⇒ 安全起见只接收 ≥ 1 层差距的request，
否则加入等待队列 eg.电梯匀速运行过2F后
在1F发送下楼request应加入等待队列

⇒ 可通过timer结合requests判断电梯目
前所在楼层

实现基本的载客功能后未来可添加的功能

- 报警与求救功能
超重/紧急情况的判断
- 维护功能
工作人员查阅运行log与暂停电梯