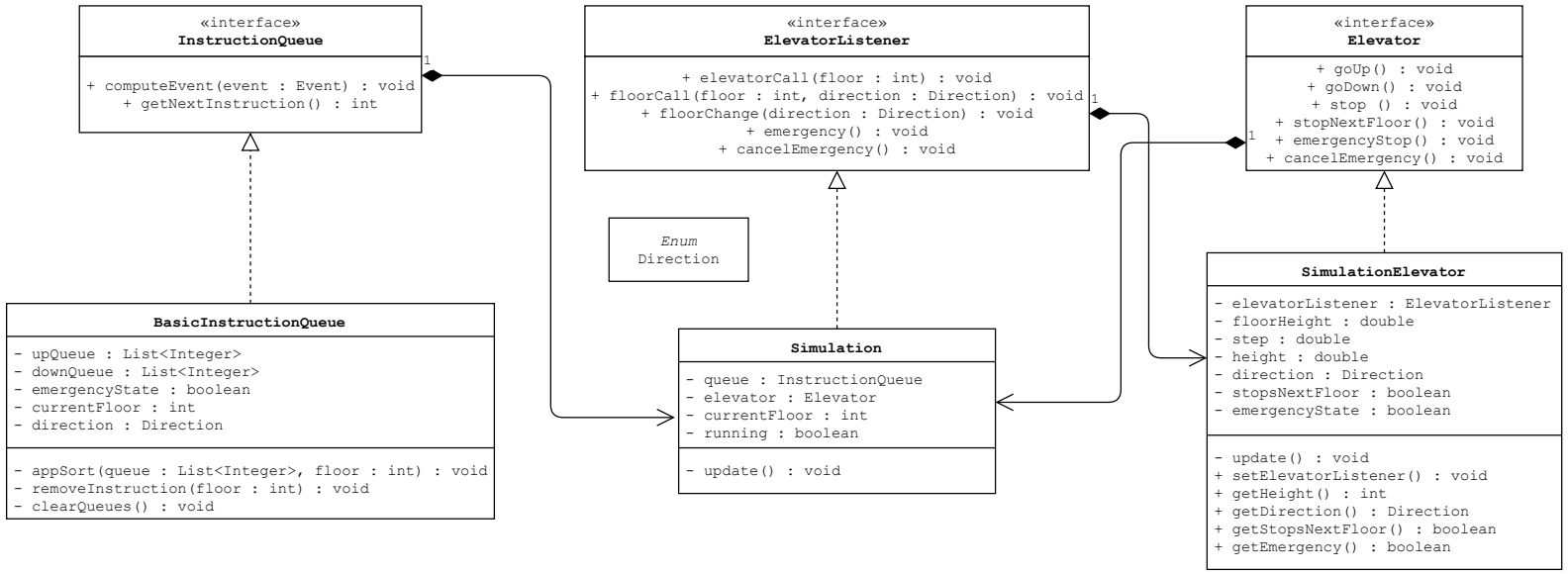
«interface»
InstructionQueue
+ computeEvent(event : Event) : void
+ getNextInstruction() : int
«interface»
ElevatorListener
+ elevatorCall(floor : int) : void
+ floorCall(floor : int, direction : Direction) : void
+ floorChange(direction : Direction) : void
+ emergency() : void
+ cancelEmergency() : void
«interface»
Elevator
+ goUp() : void
+ goDown() : void
+ stop () : void
+ stopNextFloor() : void
+ emergencyStop() : void
+ cancelEmergency() : void
Enum
Direction
BasicInstructionQueue
- upQueue : List<Integer>
- downQueue : List<Integer>
- emergencyState : boolean
- currentFloor : int
- direction : Direction
- appSort(queue : List<Integer>, floor : int) : void
- removeInstruction(floor : int) : void
- clearQueues() : void
Simulation
- queue : InstructionQueue
- elevator : Elevator
- currentFloor : int
- running : boolean
- update() : void
SimulationElevator
- elevatorListener : ElevatorListener
- floorHeight : double
- step : double
- height : double
- direction : Direction
- stopsNextFloor : boolean
- emergencyState : boolean
- update() : void
+ setElevatorListener() : void
+ getHeight() : int
+ getDirection() : Direction
+ getStopsNextFloor() : boolean
+ getEmergency() : boolean
1
1
1
1