proj.selekcjanatur.Interfejs Symulacji

- + void aktualizuj()
- + List< Czlowiek > getLudzie()
- + Set< Jedzenie > getJedzenie()
- + boolean czySymulacjaZakonczona()

proj.selekcjanatur.Symulacja

- + static int szerokosc
- + static int wysokosc
- + static int liczbaLudzi
- + static int poczatkoweJedzenie
- + static int jedzenieNaTick
- final int kolumny
- final int wiersze
- final List< Czlowiek
 - > ludzie
- final Set< Jedzenie
 - > jedzenie
- int licznikKlatek
- int licznikDodawaniaJedzenia
- final boolean[][] zajete
- static final List
 String > dziennikZdarzen
- static final Listint[]> KIERUNKI
- + Symulacja(int kolumny, int wiersze)
- + List< Czlowiek > getLudzie()
- + Set< Jedzenie > getJedzenie()
- + void aktualizuj()
- + boolean czySymulacjaZakonczona()
- + static void ustawParametry (int w, int h, int l, int j, int jt)
- + static void zapiszDziennik DoPliku(String nazwaPliku)
- void dodajDoDziennika (String zdarzenie)
- void dodajLosowychLudzi (int ile)
- void dodajLosoweJedzenie (int ile)
- void aktualizujStan()
- void wykonajRuch(Czlowiek cz)
- Czlowiek znajdzPartnera (Czlowiek cz)
- Jedzenie znajdzNajblizsze Jedzenie(Czlowiek cz)
- Jedzenie znajdzJedzenieNa Polu(int x, int y)
- void przemiescSieNaPole (Czlowiek cz, int x, int y)

proj.selekcjanatur.SymulacjaPlik

- final List< Stringzdarzenia
- int index
- final List< Czlowiek
 - > ludzie
- final Set< Jedzenie > jedzenie
- + SymulacjaPlik(String nazwaPliku)
- + void aktualizuj()
- + boolean czySymulacjaZakonczona()
- + List< Czlowiek > getLudzie()
- + Set< Jedzenie > getJedzenie()
- void dodajCzlowieka (String[] dane)
- void dodajCzlowieka (String czyM, String xStr, String yStr)
- void przemiescCzlowieka (String[] dane)
- void usunJedzenie(String [] dane)
- void usunCzlowieka (String[] dane)