

App	
Obowiązki <ul style="list-style-type: none"> • Akceptowanie wejścia użytkownika • Wykonywanie kroków symulacji • Zarządza obiektem klasy World 	Współpracownicy <ul style="list-style-type: none"> • World

World	
Obowiązki <ul style="list-style-type: none"> • Stan świata • Przechowywanie wszystkich obiektów klasy Animal i mapy • Wykonywanie kroku symulacji 	Współpracownicy <ul style="list-style-type: none"> • Animal • Tile

Abstract <div> Tile Klasy potomne: ForestTile, DesertTile, WaterTile </div>	
Obowiązki <ul style="list-style-type: none"> • Przechowuje informacje na temat komórki • Bycie abstrakcją dla konkretnego typu komórki 	Współpracownicy <ul style="list-style-type: none"> • World

Abstract <div> Animal Klasy potomne: Wold, Lion, Antelope, Hippo, Crocodile </div>	
Obowiązki <ul style="list-style-type: none"> • Symuluje jedno zwierze • Klasa rodzic wszystkich gatunków • Zawiera obiekt AiBehaviour do oddelegowywania zachowania zwierzęcia 	Współpracownicy <ul style="list-style-type: none"> • World

<div> <div>Wolf</div> <div>Klasa rodzicielska: Animal</div> </div>	
<div>Obowiązki</div> <ul style="list-style-type: none"> • Symuluje jednego osobnika z gatunku wilk • Porusza się po ForestTile • Poluje na roślinożerców 	<div>Współpracownicy</div> <ul style="list-style-type: none"> • World

<div> <div>Lion</div> <div>Klasa rodzicielska: Animal</div> </div>	
<div>Obowiązki</div> <ul style="list-style-type: none"> • Symuluje jednego osobnika z gatunku lew • Porusza się po DesertTile • Poluje na roślinożerców 	<div>Współpracownicy</div> <ul style="list-style-type: none"> • World

<div> <div>Antelope</div> <div>Klasa rodzicielska: Animal</div> </div>	
<div>Obowiązki</div> <ul style="list-style-type: none"> • Symuluje jednego osobnika z gatunku antylopa • Żywi się roślinnością • Porusza się po DesertTile, ForestTile 	<div>Współpracownicy</div> <ul style="list-style-type: none"> • World

<div> <div>Hippo</div> <div>Klasa rodzicielska: Animal</div> </div>	
<div>Obowiązki</div> <ul style="list-style-type: none"> • Symuluje jednego osobnika z gatunku hipopotam • Porusza się po DesertTile • Żywi się roślinnością 	<div>Współpracownicy</div> <ul style="list-style-type: none"> • World

<div> <div>Crocodile</div> <div>Klasa rodzicielska: Animal</div> </div>	
<div>Obowiązki</div> <ul style="list-style-type: none"> • Symuluje jednego osobnika z gatunku krokodyl • Porusza się po WaterTile • Poluje na roślinożerców 	<div>Współpracownicy</div> <ul style="list-style-type: none"> • World

<div> <div>Abstract</div> <div>AiBehaviour</div> <div>Klasy potomne: AiBehaviourWolf, AiBehaviourLion, AiBehaviourCrocodile, AiBehaviourAntelope, AiBehaviourHippo</div> </div>	
<div>Obowiązki</div> <ul style="list-style-type: none"> • Odpowiada za poruszanie się zwierzęcia • Odpowiada za zmianę stanów zwierzęcia • Zarządza zbiorem stanów do których zwierze może wejść • Uchwyt do AI zwierzęcia 	<div>Współpracownicy</div> <ul style="list-style-type: none"> • IAiState

<div> <div>AiBehaviourWolf</div> <div>Klasa rodzicielska: AiBehaviour</div> </div>	
<div>Obowiązki</div> <ul style="list-style-type: none"> • Zachowanie AI wilka • Poluje poruszając się i aktywnie szukając zwierzyny 	<div>Współpracownicy</div> <ul style="list-style-type: none"> • IAiState

<div> <div>AiBehaviourLion</div> <div>Klasa rodzicielska: AiBehaviour</div> </div>	
<div>Obowiązki</div> <ul style="list-style-type: none"> • Zachowanie AI lwa • Poluje poruszając się i aktywnie szukając zwierzyny 	<div>Współpracownicy</div> <ul style="list-style-type: none"> • IAiState

<div> <div>Klasa rodzicielska: AiBehaviour</div> <div>AiBehaviourAntelope</div> </div>	
<div>Obowiązki</div> <ul style="list-style-type: none"> Zachowanie AI antylopy Jeżeli zaatakowana, ucieka 	<div>Współpracownicy</div> <ul style="list-style-type: none"> IAiState

<div> <div>Klasa rodzicielska: AiBehaviour</div> <div>AiBehaviourHippo</div> </div>	
<div>Obowiązki</div> <ul style="list-style-type: none"> Zachowanie AI hipopotama Jeżeli jest atakowany, walczy z drapieżnikami 	<div>Współpracownicy</div> <ul style="list-style-type: none"> IAiState

<div> <div>Klasa rodzicielska: AiBehaviour</div> <div>AiBehaviourCrocodile</div> </div>	
<div>Obowiązki</div> <ul style="list-style-type: none"> Zachowanie AI krokodyla Poluje chowając się w wodzie 	<div>Współpracownicy</div> <ul style="list-style-type: none"> IAiState

<div> <div>Interface</div> <div>IAiState</div> </div>	
<div>Obowiązki</div> <ul style="list-style-type: none"> Interfejs stanu zachowania zwierzęcia Klasy implementujące ten interfejs zawierają czynność którą wykonuje dane zwierze Klasy implementujące ten interfejs zawierają wszelkie referencje potrzebne zwierzęciu do wykonania czynności 	<div>Współpracownicy</div> <ul style="list-style-type: none"> World IAiBehaviour

Abstract	
AiStateSleep	
Obowiązki <ul style="list-style-type: none"> • Stan snu zwierzęcia • Regeneruje energię zwierzęcia • Zmniejsza obszar widzenia zwierzęcia 	Współpracownicy <ul style="list-style-type: none"> • World • IAiBehaviour

Abstract	
AiStateEatPlant	
Obowiązki <ul style="list-style-type: none"> • Stan w którym zwierze pożywia się roślinami • Zmniejsza roślinność w komórce w której jest zwierze • Zwiększa najedzenie 	Współpracownicy <ul style="list-style-type: none"> • World • IAiBehaviour

Abstract	
AiStateLookForFood	
Obowiązki <ul style="list-style-type: none"> • Stan w którym zwierze poszukuje roślinności do zjedzenia • Po znalezieniu pożywienia przechodzi w stan AiStateEatPlant 	Współpracownicy <ul style="list-style-type: none"> • World • IAiBehaviour

Abstract	
AiStateHunt	
Obowiązki <ul style="list-style-type: none"> • Stan w którym zwierze poluje • Odpowiada za walkę drapieżnika ze zwierzyną • Po upolowaniu zwierzyny przechodzi w stan AiStateEatCorpse 	Współpracownicy <ul style="list-style-type: none"> • World • IAiBehaviour

Abstract	
AiStateEatCorpse	
Obowiązki <ul style="list-style-type: none"> • Stan w którym zwierze pożywia się upolowaną zdobyczą • Zmniejsza ilość mięsa w komórce • Zwiększa najedzenie 	Współpracownicy <ul style="list-style-type: none"> • World • IAiBehaviour

Abstract	
AiStateCopulate	
Obowiązki <ul style="list-style-type: none"> • Stan w którym para zwierząt się rozmnaża • Odpowiada za znalezienie partnera • Odpowiada za zbliżenie się do partnera • Po ukończeniu kopulacji pojawia się nowy osobnik danego gatunku 	Współpracownicy <ul style="list-style-type: none"> • World • IAiBehaviour