

App		
<ul style="list-style-type: none">Akceptowanie wejścia użytkownikaWykonywanie kroków symulacji		<ul style="list-style-type: none">World
World		
<ul style="list-style-type: none">Stan świataWykonywanie kroku symulacji		<ul style="list-style-type: none">AnimalTile
Abstract		
Tile		ForestTile, DesertTile, WaterTile
<ul style="list-style-type: none">Przechowuje informacje na temat komórkiBycie abstrakcją dla konkretnego typu komórki		<ul style="list-style-type: none">World
Abstract		
Animal		Wold, Lion, Antelope, Hippo, Crocodile
<ul style="list-style-type: none">Symuluje jedno zwierze		<ul style="list-style-type: none">World
Animal		
Wolf		Animal
<ul style="list-style-type: none">Symuluje jednego osobnika z gatunku wilk		<ul style="list-style-type: none">World
Animal		
Lion		Animal
<ul style="list-style-type: none">Symuluje jednego osobnika z gatunku lew		<ul style="list-style-type: none">World
Animal		
Antelope		Animal
<ul style="list-style-type: none">Symuluje jednego osobnika z gatunku antylopa		<ul style="list-style-type: none">World
Animal		
Hippo		Animal
<ul style="list-style-type: none">Symuluje jednego osobnika z gatunku hipopotam		<ul style="list-style-type: none">World
Animal		
Crocodile		Animal
<ul style="list-style-type: none">Symuluje jednego osobnika z gatunku krokodyl		<ul style="list-style-type: none">World
Interface		
IAiBehaviour		
<ul style="list-style-type: none">Interfejs zachowania zwierzęcia		<ul style="list-style-type: none">IAiState

Abstract	AiBehaviourWolf	
• Zachowanie AI wilka	• IAiState	

Abstract	AiBehaviourLion	
• Zachowanie AI lwa	• IAiState	

Abstract	AiBehaviourAntelope	
• Zachowanie AI antylopy	• IAiState	

Abstract	AiBehaviourHippo	
• Zachowanie AI hipopotama	• IAiState	

Abstract	AiBehaviourCrocodile	
• Zachowanie AI krokodyla	• IAiState	

Interface	IAiState	
• Interfejs stanu zachowania zwierzęcia	• World • IAiBehaviour	

Abstract	AiStateSleep	
• Stan snu zwierzęcia	• World • IAiBehaviour	

Abstract	AiStateEatPlant	
• Stan w którym zwierze pożywia się roślinami	• World • IAiBehaviour	

Abstract	AiStateLookForFood	
• Stan w którym zwierze poszukuje jedzenia	• World • IAiBehaviour	

Abstract	
AiStateHunt	
• Stan w którym zwierze poluje	<ul style="list-style-type: none">• World• IAiBehaviour

Abstract	
AiStateEatCorpse	
• Stan w którym zwierze pożywia się upolowaną zdobyczą	<ul style="list-style-type: none">• World• IAiBehaviour

Abstract	
AiStateCopulate	
• Stan w którym para zwierząt się rozmnaża	<ul style="list-style-type: none">• World• IAiBehaviour