

Particle
<pre>Struct ParticleAttributes[ ]</pre>
<pre>+ setters(); + getters();</pre>

Hasher
<pre>vec4 ParticleData[]; Float ParticleRadius[]; Struct Hash { int ParticleData[]; } groupedParticles[];</pre>
<pre>+ setters(); + getters();</pre>

Surface Recognizer
<pre>vec4 ParticleData[]; Float ParticleRadius[]; Struct Hash { int ParticleIndex[]; } groupedParticles[]; int SurfaceParticleIndices[];</pre>
<pre>+ setters(); + getters();</pre>

MarchingScalarFinder
<pre>vec4 ParticleData[]; int SurfaceParticleIndices[]; Struct Hash { int ParticleIndex[]; } groupedParticles[]; int MarchingCubesIndices();</pre>
<pre>+ setters(); + getters(); +</pre>

Handler
<pre>vec4 ParticleData[]; Int ParticleIndices[]; Float ParticleRadius[]; Struct Hash { int particleIndex[]; }groupedParticles[];</pre>
<pre>+GetParticleData(); +DoHash(); +DoSurfaceRecognition(); +FindMarchingScalar(); +MarchingCubesVisualization();</pre>

Marching Cubes
<pre>Vector3 Vertices[]; Int Vertice Indices; Float isolevel;</pre>
<pre>+ Polygonize(); +VertexInterpolation(); +Visualize(); +DecideVertex(); +setters(); +getters();</pre>

Nflex
<pre>Particle particles[] FlexHandler FHandler</pre>
<pre>+ setters(); + getters(); +DoSimulation();</pre>

İlişki tablosu
<p>Handler bir tane nFlexe sahip nFlex hiç handler'a sahip değil</p> <p>Handler geri kalan tablolardan hepsine bir tane olmak üzere sahiptir ama o classlar handler'a sahip değildir.</p> <p>Bir handler'ın birden çok particle'ı olabilir ama bir particle'ın yalnızca bir tane handler'ı vardır.</p>