

Main	
<ul style="list-style-type: none">• Klasa główna	<ul style="list-style-type: none">• Engine

Engine	
<ul style="list-style-type: none">• Inicjalizuje symulacje• Przeprowadza pętlę symulacji• Przerywa symulacje• Zapisuje dane	<ul style="list-style-type: none">• Day• Population

Day		Klasa zagnieżdżona w "Engine"
<ul style="list-style-type: none">• Liczy i liczbę zasymulowanych dni.• Zlicza ilość ludzi w danej lokacji.• Kalkuluje prawdopodobieństwo zarażenia w danej lokacji.• Zaraża ludzi w danej lokacji.• Zmniejsza ilość punktów zdrowia.• Eliminuje odpowiednich ludzi.• Generuje plan aktywności dla wszystkich ludzi• Przeprowadza plan dnia	<ul style="list-style-type: none">• Location• Population	

Population	
<ul style="list-style-type: none">• Przechowuje listę wszystkich ludzi• Zna startową liczbę populacji• Zna liczbę zarażonych• Zna liczbę wyeliminowanych• aktualizuje liczbę zarażonych• aktualizuje liczbę wyeliminowanych	<ul style="list-style-type: none">• Human

Abstract	
Human Student, AcademicWorker, OfficeWorker, Cashier	
<ul style="list-style-type: none"> • Generuje plan dziennych aktywności • Zna plan dziennych aktywności. • Wie, czy jest zakażony. • Może edytować stan zakażenia. • Wie, czy jest wyeliminowany. • Może edytować stan wyeliminowania. • Wie ile ma punktów zdrowia, • Może edytować ilość punktów zdrowia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Location

Student Human	
<ul style="list-style-type: none"> • Zna cechy charakterystyczne obiektu studenta 	

AcademicWorker Human	
<ul style="list-style-type: none"> • Zna cechy charakterystyczne obiektu pracownika akademickiego 	

OfficeWorker Human	
<ul style="list-style-type: none"> • Zna cechy charakterystyczne obiektu pracownika biurowego 	

Cashier Human	
<ul style="list-style-type: none"> • Zna cechy charakterystyczne obiektu kasjera 	

Location	
<ul style="list-style-type: none">• Zna wszystkie lokacje• Zna globalny modyfikator transmisji zakażenia• Zna modyfikatory transmisji zakażenia dla każdej lokacji	