

Potrzebujemy obiektu (ASimulationObject), który ustawia współrzędne X i współrzędne Y, wyłuskuje współrzędne X i współrzędne Y. Potrzebujemy interfejsu (IMove), który umożliwia wyłuskanie zasięgu ruchu. Potrzebujemy obiektu (ACureObject) rozszerzającego obiekt (ASimulationObject), który wyłuskuje szansę na uleczenie. Potrzebujemy obiektu (AHealthyObject) rozszerzającego obiekt (ASimulationObject) oraz implementującego interfejs (IMove), który sprawdza, czy został zarażony. Potrzebujemy obiektu (AInfectedObject) rozszerzającego obiekt (ASimulationObject) oraz implementującego interfejs (IMove), który wyłuskuje szansę na zakażenie oraz sprawdza, czy został uleczony. Potrzebujemy obiektu (AMedicalObject) rozszerzającego obiekt (ASimulationObject) oraz implementującego interfejs (IMove), który sprawdza, czy jest w stanie wyleczyć. Potrzebujemy obiektu (Cure) rozszerzającego obiekt (ACureObject), przechowuje współrzędne X, współrzędne Y oraz szansę na uleczenie. Potrzebujemy obiektu (DefectedCure) rozszerzającego obiekt (ACureObject), przechowuje współrzędne X, współrzędne Y oraz szansę na uleczenie. Potrzebujemy obiektu (HealthyHuman) rozszerzającego obiekt (AHealthyObject), który przechowuje współrzędne X, współrzędne Y oraz zasięg ruchu. Potrzebujemy obiektu (ImmuneHealthyHuman) rozszerzającego obiekt (AHealthyObject), który przechowuje współrzędne X, współrzędne Y oraz zasięg ruchu. Potrzebujemy obiektu (MedicalHuman) rozszerzającego obiekt (AMedicalObject), który przechowuje współrzędne X, współrzędne Y oraz zasięg ruchu. Potrzebujemy obiektu (InexperiencedMedicalHuman) rozszerzającego obiekt (AMedicalObject), który przechowuje współrzędne X, współrzędne Y oraz zasięg ruchu. Potrzebujemy obiektu (InfectedHuman) rozszerzającego obiekt (AInfectedObject), który przechowuje współrzędne X, współrzędne Y, zasięg ruchu oraz szansę na zakażenie. Potrzebujemy obiektu (MutatedInfectedHuman) rozszerzającego obiekt (AInfectedObject), który przechowuje współrzędne X, współrzędne Y, zasięg ruchu oraz szansę na zakażenie. Potrzebujemy obiektu (RandomGenerator), który losuje zakres ruchu, pozycję oraz szansę. Potrzebujemy obiektu (Statistics), który przechowuje ilość uleczonych obiektów w danej epoce, zarażonych obiektów w danej epoce, numer rundy, obecną ilość zarażonych obiektów, obecną ilość zdrowych obiektów, obecną ilość obiektów lekarstw, obecną ilość obiektów lekarzy. Potrzebujemy interfejsu (IObjectFactory), który tworzy zainfekowany obiekt, zdrowy obiekt, obiekt lekarza oraz obiekt lekarstwa. Potrzebujemy obiekt (ObjectFactory) implementujący interfejs (IObjectFactory), który przechowuje zakres ruchu, szansę na zarażenie, szansę na uleczenie oraz informację, czy został utworzony pierwszy zarażony obiekt. Potrzebujemy obiekt (AMap), który przeprowadza epokę symulacji, porusza obiekty symulacji, pobiera statystyki symulacji. Potrzebujemy obiektu (Map) rozszerzającego obiekt (AMap), który przechowuje skalę, listę obiektów lekarstw, listę zdrowych obiektów, listę zarażonych obiektów, listę obiektów lekarzy, ilość ludzi uleczonych od początku symulacji, ilość ludzi zarażonych od początku symulacji, numer epoki, wysokość mapy, szerokość mapy, fabrykę obiektów oraz rysuje mapę. Potrzebujemy obiektu (Epidemic), który przechowuje kolejkę, zawierającą statystyki epok, mapę, rozpoczyna symulację, zapisuje statystyki do pliku.

ASimulationObject	ustawia współrzędne X
ASimulationObject	ustawia współrzędne Y
ASimulationObject	wyłuskuje współrzędne X
ASimulationObject	wyłuskuje współrzędne Y
IMove	wyłuskuje zasięg ruchu
ACureObject	wyłuskuje szansę na uleczenie
AHealthyObject	sprawdza, czy został zarażony
AInfectedObject	wyłuskuje szansę na zakażenie
AInfectedObject	sprawdza, czy został uleczony
AMedicalObject	sprawdza, czy jest w stanie wyleczyć
Cure	przechowuje współrzędne X
Cure	przechowuje współrzędne Y
Cure	przechowuje szansę na uleczenie
DefectedCure	przechowuje współrzędne X
DefectedCure	przechowuje współrzędne Y
DefectedCure	przechowuje szansę na uleczenie
HealthyHuman	przechowuje współrzędne X
HealthyHuman	przechowuje współrzędne Y
HealthyHuman	przechowuje zasięg ruchu
ImmuneHealthyHuman	przechowuje współrzędne X
ImmuneHealthyHuman	przechowuje współrzędne Y
ImmuneHealthyHuman	przechowuje zasięg ruchu
MedicalHuman	przechowuje współrzędne X
MedicalHuman	przechowuje współrzędne Y
MedicalHuman	przechowuje zasięg ruchu
InexperiencedMedicalHuman	przechowuje współrzędne X
InexperiencedMedicalHuman	przechowuje współrzędne Y
InexperiencedMedicalHuman	przechowuje zasięg ruchu
InfectedHuman	przechowuje współrzędne X
InfectedHuman	przechowuje współrzędne Y
InfectedHuman	przechowuje zasięg ruchu
InfectedHuman	przechowuje szansę na zakażenie
MutatedInfectedHuman	przechowuje współrzędne X
MutatedInfectedHuman	przechowuje współrzędne Y
MutatedInfectedHuman	przechowuje zasięg ruchu
MutatedInfectedHuman	przechowuje szansę na zakażenie
RandomGenerator	losuje zakres ruchu
RandomGenerator	losuje pozycję
RandomGenerator	losuje szansę
Statistics	przechowuje ilość uleczonych obiektów w danej epoce
Statistics	przechowuje ilość zarażonych obiektów w danej epoce
Statistics	przechowuje numer rundy
Statistics	przechowuje obecną ilość zarażonych obiektów

Statistics	przechowuje obecną ilość zdrowych obiektów
Statistics	przechowuje obecną ilość obiektów lekarstw
Statistics	przechowuje obecną ilość obiektów lekarzy
IObjectFactory	tworzy zainfekowany obiekt
IObjectFactory	tworzy zdrowy obiekt
IObjectFactory	tworzy obiekt lekarza
IObjectFactory	tworzy obiekt lekarstwa
ObjectFactory	przechowuje zakres ruchu
ObjectFactory	przechowuje szansę na zarażenie
ObjectFactory	przechowuje szansę na uleczenie
ObjectFactory	przechowuje informację, czy został utworzony pierwszy zarażony obiekt
AMap	przeprowadza epokę symulacji
AMap	porusza obiekty symulacji
AMap	pobiera statystyki symulacji
Map	przechowuje skalę
Map	przechowuje listę obiektów lekarstw
Map	przechowuje listę zdrowych obiektów
Map	przechowuje listę zarażonych obiektów
Map	przechowuje listę obiektów lekarzy
Map	przechowuje ilość ludzi uleczonych od początku symulacji
Map	przechowuje ilość ludzi zarażonych od początku symulacji
Map	przechowuje numer epoki
Map	przechowuje wysokość mapy
Map	przechowuje szerokość mapy
Map	przechowuje fabrykę obiektów
Map	rysuje mapę
Epidemic	przechowuje kolejkę, zawierającą statystyki epok
Epidemic	przechowuje mapę
Epidemic	rozpoczyna symulację
Epidemic	zapisuje statystyki do pliku