

Potrzebujemy obiektu (ObjectSimulation), który przechowuje współrzędne X i współrzędne Y, ustawia współrzędne X i współrzędne Y, wyłuskiwał współrzędne X i współrzędne Y. Potrzebujemy obiektu (Human) rozszerzającego obiekt (ObjectSimulation), który porusza się, przechowuje szerokość mapy, wysokość mapy oraz zasięg ruchu. Potrzebujemy kolejnego obiektu (Cure), rozszerzającego obiekt (ObjectSimulation), który przechowuje szansę na wyleczenie oraz wyłuskuje szansę na wyleczenie. Potrzebujemy obiektu (HealthyHuman) rozszerzającego obiekt (Human), który sprawdza, czy został zarażony. Potrzebujemy obiektu (InfectedHuman) rozszerzającego obiekt (Human), który sprawdza, czy został uleczony, przechowuje szansę na zakażenie oraz wyłuskuje szansę na zakażenie. Potrzebujemy obiektu (MedicalHuman) rozszerzającego obiekt (Human), który sprawdza, czy jest w stanie wyleczyć. Potrzebujemy obiektu (RandomGenerator), który losuje zakres ruchu, losuje pozycje oraz losuje szansę. Potrzebujemy obiektu (Epidemic), który przechowuje obiekty (HealthyHuman, InfectedHuman, MedicalHuman, Cure), numer rundy, szerokość mapy oraz wysokość mapy. Ponadto przeprowadza rundę symulacji, zapisuje statystyki oraz rysuje mapę.

| | |
|------------------|--------------------------------------|
| ObjectSimulation | przechowuje współrzędne X |
| ObjectSimulation | przechowuje współrzędne Y |
| ObjectSimulation | ustawia współrzędne X |
| ObjectSimulation | ustawia współrzędne Y |
| ObjectSimulation | wyłuskuje współrzędne X |
| ObjectSimulation | wyłuskuje współrzędne Y |
| Human | porusza się |
| Human | przechowuje szerokość mapy |
| Human | przechowuje wysokość mapy |
| Human | przechowuje zasięg ruchu |
| Cure | przechowuje szansę na wyleczenie |
| Cure | wyłuskuje szansę na wyleczenie |
| HealthyHuman | sprawdza, czy został zarażony |
| InfectedHuman | sprawdza, czy został uleczony |
| InfectedHuman | przechowuje szansę na zakażenie |
| InfectedHuman | wyłuskuje szansę na zakażenie |
| MedicalHuman | sprawdza, czy jest w stanie wyleczyć |
| RandomGenerator | losuje zakres ruchu |
| RandomGenerator | losuje pozycje |
| RandomGenerator | losuje szansę |
| Epidemic | przechowuje obiekty |
| Epidemic | przechowuje numer rundy |
| Epidemic | przechowuje szerokość mapy |
| Epidemic | przechowuje wysokość mapy |
| Epidemic | przeprowadza rundę symulacji |
| Epidemic | zapisuje statystyki |
| Epidemic | rysuje mapę |