

Potrzebujemy obiektu (ObjectSimulation), który przechowuje współrzędne X i współrzędne Y, ustawiał 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