Az alábbiakban felsoroljuk az összes olyan osztályt amelyekben megváltozott vagy hozzáadódott fügvény. Minden ilyen osztályhoz felsoroljuk külön a megváltozott függvényeket illetve az új függvényeket.

Asteroid:

Új függvények:

addSettler(Settler: s): Hozzáadja az aszteroida settlers listájához az s settlert. (az előző tervhez képest az aszteroida nem controllableket tárol, hanem settlereket s robotokat)

addRobot(Robot: r): Hozzáadja az aszteroida robots listájához az r robotot. (az előző tervhez képest az aszteroida nem controllableket tárol, hanem settlereket s robotokat)

removeSettler(Settler: s): Kiveszi az aszteroida settlers listájából az s settlert. (az előző tervhez képest az aszteroida nem controllableket tárol, hanem settlereket s robotokat)

removeRobot(Robots: r): Kiveszi az aszteroida robots listájából az r robotot. (az előző tervhez képest az aszteroida nem controllableket tárol, hanem settlereket s robotokat)

getNotifiedAboutSunflare(): Ez a függvény minden az aszteroidán található entitynek s buildingnek szól, hogy éppen napszél történik.

onTurn(): Ez a függvény „öregíti” (meghívja rajta az exposedAndCloseToSun() függvényt) az aszteroidában található nyersanyagot ha az aszteroida napközelben található s kérge 0 vastag.

Game:

Új függvények:

destroyMe(toDestroy: Robot): Kiveszi a game robots listájából a toDestroy robotot. (az előző tervhez képest a game nem controllableket tárol, hanem settlereket s robotokat)

killMe(toDestroy: Settler): Kiveszi a game settlers listájából a toDestroy settlert. (az előző tervhez képest a game nem controllableket tárol, hanem settlereket s robotokat)

addSettler(s: Settler): Hozzáadja a game settlers listájához az s settlert. (az előző tervhez képest a game nem controllableket tárol, hanem settlereket s robotokat)

addRobot(r: Robot): Hozzáadja a game robots listájához az r robotot. (az előző tervhez képest a game nem controllableket tárol, hanem settlereket s robotokat)

addPlanet(p: Planet): Hozzáadja a game planets listájához a p planetet.

destroyMe(toDestroy: Planet): Kiveszu a game plantes listájából a toDestroy planetet.

B: Boolean isGameLost(): ez a függvény ellenőrzi, hogy veszített-e a játékos.

gameLost(): Ez a függvény elvégzi a játék elvesztésével kapcsolatos feladatokat. Pl a játékosnak üzenet kiírása, mindenféle listák elengedése.

s: Settler bindSettler(int: i): Ez a függvény az i indexű settlert visszaadja. Ezt a függvényt az UI fogja meghívni, hogy az adott settler információit megtudja.

endTurn(): Ez a függvény akkor hívódik amikor a játékos befejezi a körét, ilyenkor minden controllable onTurn() függvénye meghívódik, hogy minden controllable elvégezhesse a dolgát.

Inventory:

Új függvények:

addMaterial(m: Material): Ez a függvény berakja az m materialt az inventoryba. (Az eddigi tervekben a materialok inventorybe pakolását az adott materialok végezték.)

i: Inventory subtraction(i: Inventory): Ez a függvény az adptt inventoryból kivon egy másik inventoryt, illetve ha nem tudja teljesen kivonni a másik inventoryt, akkor kivon annyi nyersanyagot amennyit csak tud. Kivonás során a nyersanyagok eltűnnek az adott inventoryból. Visszatérni egy inventoryval fog, mely tartalmazza azokat a nyersanyagokat amelyeket nem tudott kivonni az első inventoryból. Ezt a függvényt bázis építésekor használjuk fel rendesen, mikoris egy settlernek nem lehet elég nyersanyaga egy bázishoz, így több settler inventoryjából kell azokat eltűntetnünk.

Megváltozott függvények:

I: Inventory subSet(i: Inventory): Ez a függvény megadja, hogy az adott inventoryból melyen nyersanyagok kellenének még ahhoz, hogy tartalmazza az i inventoryt. Ezt a függvényt bázis építésekor használjuk fel rendesen, mikoris egy settlernek nem lehet elég nyersanyaga egy bázishoz, így több settler inventoryjában kell azokat keresnünk.

Sun:

Új függvények:

notifyAsteroidsAboutSunflare(): Ez a függvény minden a naphoz tartozó s napközelben lévő aszteroidának szól, hogy napkitörés történik.

StarGate:

Új függvények:

move(destination: Asteroid): Ez a függvény mozgatja a teleportkaput az aszteroidájáról aszteroidáról a destination aszteroidára s ennek következményeit kezeli, mint például a megfelelő aszteroidának elveszi bizonyos szomszédait, illetve a másikhoz hozzáad bizonyos szomszédokat.

onTurn(): Ez a függvény a teleportkapu körben elvégzendő feladatait végzi el. Ha a teleportkaput napvihar éri, akkor minden körben egy random szomszádos aszteroidára mozog át.

Az alábbiakban az előző tervhez képest új interfaceket s osztályokat soroljuk fel:

Interfacek:

Moving: Ezt az interfacet olyan dolgok valósítják meg melyek egy aszteroidáról egy másik aszteroidára képesek átmozogni, benne egyetlen absztrakt move() függvény található.

Drilling: Ezt az interfacet olyan dolgok valósítják meg melyek képesek aszteroida felületét fúrni, benne egyetlen absztrakt drill() függvény található.

Mining: Ezt az interfacet olyan dolgok valósítják meg melyek képesek aszteroidából bányászni, benne egyetlen absztakt mine() függvény található.

UI