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 NonPlayereket)

addNonPlayer(NonPlayer: np): Hozzáadja az aszteroida nonPlayers listájához az np NonPlayert. (az előző tervhez képest az aszteroida nem controllableket tárol, hanem settlereket s NonPlayereket)

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

removeNonPlayer(NonPlayer: np): Kiveszi az aszteroida nonPlayers listájából az np NonPlayert. (az előző tervhez képest az aszteroida nem controllableket tárol, hanem settlereket s NonPlayereket)

s: string genUIString(): Generál egy stringet mely kiírja az aszteroida fontos tulajdonságait, ezt az UI osztály fogja felhasználni, hogy kommunikáljon a játékossal. A kiírt tulajdonságok a következők: id, kéreg vastagság, aszteroidában találhaó nyersanyag, aszteroidán található épületek, aszteroidán található entitások, az aszteroida szomszédjainak id-je.

Base:

Új függvények:

s: string genUIString(): Generál egy stringet mely kiírja a bázis fontos tulajdonságait, ezt az UI osztály fogja felhasználni, hogy kommunikáljon a játékossal. A kiírt tulajdonságok a következők: id, illetve az aszteroida id-je amin a bázis van.

Building:

Új függvények:

s: string genUIString(): Generál egy stringet mely kiírja az épület fontos tulajdonságait, ezt az UI osztály fogja felhasználni, hogy kommunikáljon a játékossal. Ez egy absztrakt függvény a konkrét stringekért az egyes épületek felelnek.

Coal:

Új függvények:

s: string genUIString(): Generál egy stringet mely kiírja a szén fontos tulajdonságait, ezt az UI osztály fogja felhasználni, hogy kommunikáljon a játékossal. A kiírt tulajdonságok: a szén neve, id-je illetve öregedési változója.

Entity:

Új függvények:

s: string genUIString(): Generál egy stringet mely kiírja az entitás fontos tulajdonságait, ezt az UI osztály fogja felhasználni, hogy kommunikáljon a játékossal. Ez egy absztrakt függvény a konkrét stringekért az egyes entitások felelnek.

Game:

Új függvények:

removeControllable(c: Controllable): Kiveszi a game controllables listájából a c Controllablet.

removeSettler(s: Settler): Kiveszi a game settlers listájából az s Settlert.

addSettler(s: Settler): Hozzáadja a game settlers listájához az s settlert.

addRobot(r: Robot): Hozzáadja a game robots listájához az r robotot.

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.

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

Ice:

Új függvények:

s: string genUIString(): Generál egy stringet mely kiírja a jég fontos tulajdonságait, ezt az UI osztály fogja felhasználni, hogy kommunikáljon a játékossal. A kiírt tulajdonságok: a jég neve, id-je illetve öregedési változója.

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.

s: string genUIString(): Generál egy stringet mely kiírja az Inventory fontos tulajdonságait, ezt az UI osztály fogja felhasználni, hogy kommunikáljon a játékossal. A kiírt tulajdonságok a következők: az inventoryban található nyersanyagok, illetve az egyes nyersanyagok öregedési szintje.

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.

Iron:

Új függvények:

s: string genUIString(): Generál egy stringet mely kiírja a vas fontos tulajdonságait, ezt az UI osztály fogja felhasználni, hogy kommunikáljon a játékossal. A kiírt tulajdonságok: a vas neve, id-je illetve öregedési változója.

Material:

Új függvények:

s: string genUIString(): Generál egy stringet mely kiírja a nyersanyag fontos tulajdonságait, ezt az UI osztály fogja felhasználni, hogy kommunikáljon a játékossal. Ez egy absztrakt függvény a konkrét stringekért az egyes nyersanyagok felelnek.

Planet:

Új függvények:

s: string genUIString(): Generál egy stringet mely kiírja az égitest fontos tulajdonságait, ezt az UI osztály fogja felhasználni, hogy kommunikáljon a játékossal. Ez egy absztrakt függvény a konkrét stringekért az egyes égitestek felelnek.

Robot:

Új függvények:

s: string genUIString(): Generál egy stringet mely kiírja a robot fontos tulajdonságait, ezt az UI osztály fogja felhasználni, hogy kommunikáljon a játékossal. A kiírt tulajdonságok: a robot id-je illetve az aszteroidája.

Settler:

Új függvények:

getNotifedAboutSunflare():Ez a függvény akkor hívódik meg ha éppen napvihar történik, ilyenkor a telepes meghal.

s: string genUIString(): Generál egy stringet mely kiírja a telepes fontos tulajdonságait, ezt az UI osztály fogja felhasználni, hogy kommunikáljon a játékossal. A kiírt tlajdonságok: id, inventoryban található StarGate-k id-jei, az inventoryban található nyersanyagok nevei, id-jei s öregségei, illetve az aszteroida id-je s annak szomszédainak id-je.

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.

getNotifedAboutSunflare(): Ez a függvény akkor hívódik meg ha éppen napvihar történik, beállítja a wasInSunFlare flaget igazra, innentől a teleportkapu elkezd mozogni.

s: string genUIString(): Generál egy stringet mely kiírja a StarGate fontos tulajdonságait, ezt az UI osztály fogja felhasználni, hogy kommunikáljon a játékossal. A kiírt tulajdonságok a következők: az id, a szomszédos StarSate id-je, sa szomszédos StarGate aszteroidájának id-je.

Sun:

Megváltozott függvények:

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

Uran:

Új függvények:

s: string genUIString(): Generál egy stringet mely kiírja az urán fontos tulajdonságait, ezt az UI osztály fogja felhasználni, hogy kommunikáljon a játékossal. A kiírt tulajdonságok: az urán neve, id-je illetve öregedési változója.

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

Interfacek:

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.

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

ReactsToSunflare: Ezt az interfacet olyan dolgok valósítják meg melyek reagálnak napviharra, benn egyetlen absztrakt getNotifiedAboutSunflare() függvény található.

Osztályok:

Printable: Ez az osztály egy absztrakt ősosztály mely azért felel, hogy minden dolognak a játékban melynek külön id-re van szüksége megkapja azt s az egyedi legyen, illetve hogy azok az osztályok melyek ebből szátmaznak le tudjanak generálni egy Stringet amit az UI ki tud majd írni.

Függvények:

s: string genUIString(): Generál egy stringet mely kiírja az adott prontable objektum fontos tulajdonságait, ezt az UI osztály fogja felhasználni, hogy kommunikáljon a játékossal. Ez egy absztrakt függvény a konkrét stringekért az egyes printable objektumok felelnek.

UI: Ez az ostály a játékos s a játék között kommunikál, ez az osztály írja ki a játék üzeneteit illetve ez az osztály dolgozza fel a játékos parancsait.

Függvények:

displayMessage(s: String): Ez a függvény kiírja az s Stringben található üzenetet a képernyőre.

execute(s: String): Ez a függvény végrehajtja az s Stringben specifikált játékos által kiadott parancsot.