UML Class Diagram

InputDetail
(class)

Pentominoe
- m ▸ main(String[]) : void
- m ▸ allRotations(int[][][]) : int[][][]
- m ○ rotateMatrix(int[][]) : int[][]

ColumnObject
- m ○ unlink() : void
- m ○ link() : void

UIParcel
(class)

Wrapper
(class)

DataObject
- m ○ unlinkFromRow() : void
- m ○ relinkToRow() : void
- m ○ unlinkFromColumn() : void
- m ○ relinkToColumn() : void

FX3D
- m ▸ main(String[]) : void
- m ▸ start(Stage) : void
- m ▸ bootUI() : void
- m ▸ updateUI() : void
- m ▸ setupUIComponents() : void
- m ▸ setupUIPreElements(Stage) : void
- m ▸ clearInput(int[][][]) : void
- m ▸ setupUIElements(Stage) : void
- m ▸ setupUIPostElements(Stage) : void
- m ▸ setupSlider(Stage) : void
- m ▸ updateUIPreElements(Stage) : void
- m ▸ updateUIElements(Stage) : void
- m ▸ updateUIPostElements(Stage) : void
- m ▸ updateTmpUIInput() : void
- m ▸ addContainer() : void
- m ▪ initMouseControl(SmartGroup, SubScene, Stage) : void

ParcelType
- m ▸ getName() : String
- m ▸ getRatio() : double
- m ▸ getValue() : double
- m ▸ getRotations() : int
- m ▸ getColor() : int
- m ▸ getPlaced() : int
- m ▸ getMaximum() : int
- m ▸ setName(String) : void
- m ▸ setRatio(double) : void
- m ▸ setValue(double) : void
- m ▸ setRotations(int) : void
- m ▸ setColor(int) : void
- m ▸ setPlaced(int) : void
- m ▸ setMaximum(int) : void

ShapesAndRotations
- m ▸ getL() : boolean[][][][]
- m ▸ getP() : boolean[][][][]
- m ▸ getT() : boolean[][][][]
- m ▸ getA() : boolean[][][][]
- m ▸ getB() : boolean[][][][]
- m ▸ getC() : boolean[][][][]

Gbot
- m ▸ assignValue(int, int) : void
- m ▸ removeLastSolid(int[][][]) : boolean
- m ▸ addSolid(int[][][], int[], int, int[][][]) : void
- m ▸ checkCollision(int[][][], int[]) : boolean
- m ▸ dropPiece(int[][][], int[], int, boolean) : boolean
- m ▸ copyField(int[][][]) : int[][][]
- m ▸ arrayCopy(Integer[]) : Integer[]
- m ▸ arrayCopy(int[]) : int[]
- m ▸ arrayCopy(double[]) : double[]
- m ▸ initPopulation() : void
- m ▸ setup() : void
- m ▸ Play() : void
- m ▸ train() : void
- m ▸ updateTop10() : void
- m ▸ evalPopulation() : void
- m ▸ getNextGen() : void
- m ▸ tournamentSelection(int) : int[]
- m ▸ mate(int, int) : double[]
- m ▪ getBestMove() : int[]
- m ▸ makePlay(boolean) : void
- m ▸ getCumHeight() : double
- m ▸ getHoles() : double
- m ▸ getRoughness() : double
- m ▸ getRelHeight() : double
- m ▸ getHeight() : int
- m ▸ getHeight(int) : int
- m ▸ getCompactness() : double
- m ▸ geneSort(double[][]) : void

GreedyAlgorithm
- m ▸ runAlgorithm() : void
- m ▸ fillContainer() : void
- m ▸ checkParcel(int[][][], int[]) : boolean
- m ▸ addSolid(int[][][], int[], int, int[]) : void
- m ▸ fetchArray(int, int) : int[][][]
- m ▸ emptyContainer() : void
- m ▸ printInfo() : void

CreateDancingInput
- m ○ selectInput() : void
- m ○ createPlacements() : void
- m ○ threeDToOneD() : void
- m ▪ fits(int, int, int, boolean[][][]) : boolean

DancingLinksProblem
- m ▸ createDataStructure() : void
- m ▸ solveDriver() : void
- m ▸ partialCoverDriver(ArrayList<Integer>, int) : void
- m ▪ partialCoverUpdated(ArrayList<Integer>, boolean, int) : void
- m ▸ partialCoverUpdated(DataObject, ArrayList<Integer>, ColumnObject, boolean, int) : void
- m ▸ exactCoverUpdated(ArrayList<Integer>) : void
- m ▸ exactCoverUpdated(DataObject, ArrayList<Integer>, ColumnObject) : void
- m ▪ getSmallestColumnObject() : ColumnObject
- m ▸ getSolutionScore(ArrayList<Integer>) : int
- m ▸ answerToUI() : void
- m ▸ reduceInput() : void

Algorithm
- m ▪ startAlgorithm() : void

Element
(class)