Konzepte/Klassen

InterfaceElemente

* (I)Drawable
  + Node
  + Connections
  + Packet
* (I)Dragable
  + Node
* View (Inhalt des Hauptfensters)
  + MainView (stellt Editor und Simulationsfenster zugleich dar, Umschaltung je nach Modus)
  + Sidebar (vgl. Properties VS)
  + Toolbar (enthält Steuerungselemente für Simulation und ggf. Ressourcen wie Knoten, Verbindung etc., abhängig vom aktuellen Modus)
  + (Statusbar)
* Dialog
  + RoutingTable
  + Settings
  + ScenarioEditor

BusinessLogic

* ProjectManager (Speichern, Laden, etc.)
* UIController (Bindeglied zwischen Logik und Interface)
* PacketManager (Erstellt Pakete und hat permanenten Zugriff auf alle Paketreferenzen)
* SimulationManager (Steuert Ablauf der Simulation und liefert ggf. Ergebnisse für Szenarien)
* NetworkManager (Datenhaltung über alle Netzwerkobjekte)
* ScenarioManager (Liest Testszenarien ein und wendet diese an)
* HardwareNode
  + Workstation (routingfähig)
  + Switch
  + Modem
* Connection
* PacketContainer
* Packet
* RoutingTable („Adressbuch“)
* IProtocol