# Dokumentáció

## Entity:

Az Entity absztrakt osztály egy közös alapot biztosít a játékbeli entitások számára (pl. nyúl, róka). Minden entitás örökli tőle az életerő tulajdonságot és a közös mozgási logikát meghatározó absztrakt metódusokat

## A szimuláció osztályainak része:

### Fű osztály:

Ebben az osztályban megadjuk a fű hosszát egy konstruktorral. Illetve, hogy a fű tudjon növekedni és a fű eltűnését is. A pontok csökkenését is.

### Nyúl osztály:

Ebben az osztályban megadjuk a nyúl életerejét egy konstruktorral. Meghatározzuk, hogy a nyúl életereje növekedjen, ha füvet eszik, illetve, hogy csökkenjen ha a pontok csökkenek.

### Róka osztály:

Ebben az osztályban megadjuk a róka életerejét egy konstruktorral. Meghatározzuk, hogy a róka életereje 3-al nőjön, ha megeszik egy nyulat, illetve csökkenjen, ha a pontok csökkennek.