This diagram shows the implementation of spawing grass on each turns.

```
                    : Dirt                    currentLocation:          : Exit
                                                Location

tick(currentLocation : Location)
                      │─ ─ ─ ─<<creates>>─ ─ ─ ─>│ grass : Grass
                      │
                      │─ ─ ─ ─<<creates>>─ ─ ─ ─ ─ ─ ─>│ probability:Probability

 ┌Loop──────────────────────────────────────────────────────────────────────┐
 │[For each exit in currentLocation.getExits()]                              │
 │        │            getExits() : List<Exit>          │                    │
 │        │────────────────────────────────────────────>│                    │
 │        │              getDestination() : Location                         │
 │        │──────────────────────────────────────────────────────────────>│ │
 │        │         getDisplayChar() : char        │                         │
 │        │───────────────────────────────────────>│                         │
 │                                                                            │
 │ ┌break───────────────────────────────────────────────────────────────────┐│
 │ │[if checked == false]                                                    ││
 └─└─────────────────────────────────────────────────────────────────────────┘┘

 ┌opt───────────────────────────────────────────────────────────────────────┐
 │[(exit.getDestination().toString() == new Tree().toString())]              │
 │        │              getDestination():Location                           │
 │        │──────────────────────────────────────────────────────────────>│ │
 │        │            toString():String            │                         │
 │        │───────────────────────────────────────>│                         │
 │        │─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─<<creates>>─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─>│ :Tree      │
 │        │                  toString(): String                              │
 │        │─────────────────────────────────────────────────────────────────>│
 │        │  checked = true                                                   │
 │ ┌break───────────────────────────────────────────────────────────────────┐│
 │ │[probability.calculateProbability(int : Integer)]                        ││
 │ │        │  calculateProbability(int : Integer) : boolean                 ││
 │ │        │───────────────────────────────>│                               ││
 │ │        │         setGround(ground : Ground)          │                  ││
 │ │        │────────────────────────────────────────────>│                  ││
 │ │        │  addEcoPoint()                                                  ││
 │ │        │───────────────────>│                                           ││
 └─└─────────────────────────────────────────────────────────────────────────┘┘

 ┌Loop──────────────────────────────────────────────────────────────────────┐
 │[Exit exit1 : exit.getDestination().getExits()]                            │
 │        │            getExits() : List<Exit>          │                    │
 │        │────────────────────────────────────────────>│                    │
 │        │              getDestination() : Location                         │
 │        │──────────────────────────────────────────────────────────────>│ │
 │        │         getDisplayChar() : char        │                         │
 │        │───────────────────────────────────────>│                         │
 │ ┌break───────────────────────────────────────────────────────────────────┐│
 │ │[if checked == false]                                                    ││
 └─└─────────────────────────────────────────────────────────────────────────┘┘

 ┌opt───────────────────────────────────────────────────────────────────────┐
 │[exit1.getDestination().getDisplayChar() == grass.getDisplayChar()]        │
 │        │              getDestination():Location                           │
 │        │──────────────────────────────────────────────────────────────>│ │
 │        │           getDisplayChar():char         │                        │
 │        │────────────────────────────────────────>│                        │
 │        │    getDisplayChar():char                                         │
 │        │───────────────────>│                                            │
 │        │  checked = true                                                  │
 │ ┌break───────────────────────────────────────────────────────────────────┐│
 │ │[probability.calculateProbability(int : Integer)]                        ││
 │ │        │  calculateProbability(int : Integer) : boolean                 ││
 │ │        │───────────────────────────────>│                               ││
 │ │        │         setGround(ground : Ground)          │                  ││
 │ │        │────────────────────────────────────────────>│                  ││
 │ │        │  addEcoPoint()                                                  ││
 │ │        │───────────────────>│                                           ││
 └─└─────────────────────────────────────────────────────────────────────────┘┘
```