Ant

* Felelősség
* A hangya mozgását, szagkibocsátását, élelemmel való viszonyát meghatározó osztály.
* Ősosztályok
* (Object->)Character
* Interfészek
* ICheck:
* IMovable:
* Attribútumok
* bool isLoaded: megadja, hogy a hangya rendelkezik-e táplálékkal.
* Metódusok
* void pickFood(void): az élelem mezőről való felszedését, a megrakottság állapotának megváltoztatását megvalósító metódus.
* void emitSmell(): a hangya szagkibocsátásáért felelős metódusa.

AntHill

* Felelősség
* Új hangyákat létrehozásáért, táplálékkal rendelkező hangyákat befogadásáért felelős osztály.
* Ősosztályok
* (Object->)Character
* Interfészek
* ICheck
* Attribútumok
* Metódusok
* void CreateAnt(void): hangyák létrehozását megvalósító metódus.
* void CollectAnts(): a környezetben lévő hangyák felderítése

AntKillerSpray

* Felelősség
* A megcélzott mezőben és környezetében a hangyák kiirtásáért felel.
* Ősosztályok
* (Object->)Spray
* Interfészek
* Attribútumok
* Metódusok
* void use(int x, int y): az x és y koordinátákkal megjelölt mezőben és környezetében elpusztítja a hangyákat.

Antlion

* Felelősség
* A hangyaleső viselkedését leíró osztály.
* Ősosztályok
* (Object->)Character
* Interfészek
* ICheck
* Attribútumok
* Metódusok
* void wipeAnts(void): a mezőben esetlegesen található hangyák megsemmisítéséért felelős metódus.

Bush

* Felelősség
* Bokrot reprezentáló osztály.
* Ősosztályok
* (Object->)Character->Obstacle
* Interfészek
* Attribútumok
* Metódusok

Cell

* Felelősség
* A szereplők tárolásáért, és a köztük zajló interakciók lebonyolításáért felelős osztály.
* Ősosztályok
* (Object)
* Interfészek
* Attribútumok
* ArrayList<Ant> ants: a mezőn található hangyák listája
* ArrayList<AntHill> anthills: a mezőn található hangyalesők listája.
* ArrayList<Antlion> antlions: a mezőn található hangyalesők listája.
* ArrayList<Echidna> echidnas: a mezőn található hangyászsünök listája.
* ArrayList<Food> food: a mezőn található élelmek listája.
* ArrayList<Obstacle> obstacles: a mezőn található akadályok listája.
* int antSmell: a hangyaszagok intenzitásának tárolására szolgáló változó.
* int foodSmell: az élelem szagának intenzitásának tárolására szolgáló változó.
* Metódusok
* void getNeighbors(Cell left, Cell right, Cell top, Cell bottom): a szomszédos cellákat lekérő metódus
* bool containsFood(): igaz értékkel tér vissza, ha a mezőn található táplálék, ellenkező esetben hamissal.
* void antKillerSprayWasUsed(): az adott mezőben elpusztítja a hangyákat.
* void smellNeutralizerSprayWasUsed(): az adott mezőben semlegesíti a hangyaszagokat.
* GetSmellsInNeighborhood //szintén mivel tér vissza

Character

* Felelősség
* A szereplők helyzetét tároló absztrakt osztály.
* Ősosztályok
* (Object)
* Interfészek
* Attribútumok
* Cell location: a szereplő helyzete
* Metódusok

Controller

* Felelősség
* Idő múlását, a játékos lépéseit lekezelő osztály.
* Ősosztályok
* (Object)
* Interfészek
* Attribútumok
* AntKillerSpray aks: hangyaölő-spray.
* SmellNeutralizerSpray: sns: hangyaszagsemlegesítő-spray.

Metódusok

Echidna

* Felelősség
* A hangyászsün mozgását, hangyákkal való viszonyát meghatározó osztály.
* Ősosztályok
* (Object->)Character
* Interfészek
* ICheck
* IMovable
* Attribútumok
* int hunger: a hangyászsün éhségszintjét leíró változó.
* Metódusok
* void wipeAnts(void): a mezőben esetlegesen található hangyák megsemmisítéséért, a hangyászsün éhségszintjének megváltoztatásáért felelős metódus.

FarmField

* Felelősség
* A mezők tárolásáért és üzenetváltásaiért felelős osztály.
* Ősosztályok
* (Object)
* Interfészek
* Attribútumok
* Cell[][] cells: mezők tárolására szolgáló mátrix.
* Metódusok
* getMyNeighbors(Cell thisCell, Cell left, Cell right, Cell top, Cell bottom)): szomszédos cellák lekérésére szolgáló metódus.
* void antKillerSprayWasUsed(int x, int y): az x és y koordinátákkal megjelölt mezőben és környezetében elpusztítja a hangyákat.
* void smellNeutralizerSprayWasUsed(int x, int y): az x és y koordinátákkal megjelölt mezőben és környezetében semegesíti a szagokat.
* void updateSmell(): a szagok frissítéséért felelős metódus.
* void fadeSmell(): a szagok intenzitásának csökkentéséért felelős metódus.

Food

* Felelősség
* Az élelem megvalósítója, szag kibocsátásáért felelős osztály.
* Ősosztályok
* Interfészek
* Attribútumok
* Metódusok
* void emitSmell(void): az élelem szagkibocsátásáért felelős metódusa.

ICheck

* Felelősség
* A mezőn található szereplők lekérdezését megvalósító interfész.

Metódusok

bool check(): ha a keresett karakter megtalálható a mezón igazzal, ellenkező esetben hamissal tér vissza.

IMovable

* Felelősség
* A karakterek mozgatását megvalósító interfész.
* Metódusok

void move(): a karakter mozgásának megvalósításáért felelős metódus.

Obstacle

* Felelősség
* Akadályokat reprezentáló absztrakt ősosztály.
* Ősosztályok
* (Object->)Character
* Interfészek
* Attribútumok
* Metódusok

Pebble

* Felelősség
* Kavicsot reprezentáló osztály.
* Ősosztályok
* (Object->)Character->Obstacle
* Interfészek
* Attribútumok
* Metódusok

Puddle

* Felelősség
* Tócsát reprezentáló osztály.
* Ősosztályok
* (Object->)Character->Obstacle
* Interfészek
* Attribútumok
* Metódusok

SmellNeutralizerSpray

* Felelősség
* A megcélzott mezőben és környezetében a hangyák által kibocsátott szagok eltüntetéséért felel.
* Ősosztályok
* (Object->)Spray
* Interfészek
* Attribútumok
* Metódusok
* void use(int x, int y): az x és y koordinátákkal megjelölt mezőben és környezetében semlegesíti a szagokat.

Spray

* Felelősség
* A megcélzott mezőben és környezetében hatást kifejtő véges kapacitású eszközt megvalósító absztrakt osztály.
* Ősosztályok
* (Object)
* Interfészek
* Attribútumok
* int sprayAvailable: a még felhasználható Spray mennyiségét reprezentáló változó.
* Metódusok
* void use(int x, int y): a megcélzott mezőben és környezetében hatást kifejtő absztrakt metódus.