Character

Felelősség

A szereplők helyzetét és láthatóságát tároló absztrakt osztály.

Ősosztályok

(Object)

Interfészek

Attribútumok

Cell location: a szereplő helyzete

bool visibility/transparency: a szereplő láthatósága

Metódusok

ActiveCharacter (kiválthatjuk IMovable interfésszel, ami ugyan ezt csinálja)

Felelősség

Az aktív szereplők mozgását meghatározó absztrakt osztály.

Ősosztályok

(Object->)Character

Interfészek

Attribútumok

Metódusok

abstract void move(void):

Ant

Felelősség

A hangya mozgását, szagkibocsátását, élelemmel való viszonyát meghatározó osztály.

Ősosztályok

(Object->)Character->ActiveCharacter

Interfészek

ICheck: a mezőn található szereplők lekérdezését megvalósító interfész.

Attribútumok

bool isHungry: a hangya éhségét/jóllakottságát leíró változó.

Metódusok

void pickFood(void): az élelem mezőről való felszedését és az éhség/jóllakottság megváltoztatását megvalósító metódus.

void emitSmell(): a hangya szagkibocsátásáért felelős metódusa.

Echidna

Felelősség

A hangyászsün mozgását, hangyákkal való viszonyát meghatározó osztály.

Ősosztályok

(Object->)Character->ActiveCharacter

Interfészek

ICheck

Attribútumok

int hunger: a hangyászsün éhségszintjét leíró változó.

Metódusok

void wipeAnts(void): a mezőben esetlegesen található hangyák megsemmisítéséért, a hangyászsün éhségszintjének megváltoztatásáért felelős metódus.

Pebble

Felelősség

Akadályt reprezentáló osztály.

Ősosztályok

(Object->)Character

Interfészek

Attribútumok

Metódusok

Bush

Felelősség

Akadályt reprezentáló osztály.

Ősosztályok

(Object->)Character

Interfészek

Attribútumok

Metódusok

Puddle

Felelősség

Akadályt reprezentáló osztály.

Ősosztályok

(Object->)Character

Interfészek

Attribútumok

Metódusok

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.

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 CheckForAnts(): a környezetben lévő hangyák felderítése (lehet nem kéne, elég az, hogy implementálja az IChecket)

Food

Felelősség

Szag kibocsátásáért felelős osztály.

Ősosztályok

Interfészek

Attribútumok

Metódusok

void emitSmell(void): a szomszédos mezők szagszintjének megváltoztatását megvalósító metódus.

Cell

Felelősség

A szereplők tárolásáért, és a köztük zajló interakciók lebonyolításáért felelős osztály.

Ősosztályok

(Object)

Interfészek

Attribútumok

Metódusok

getter és setter metódusok, még nem definált, majd szekvenciadiagramok után

Field (valami kifejezöbb jobb lenne, így azért keverhető a mezővel)

Felelősség

A mezők tárolásáért és üzenetváltásaiért felelős osztály.

Ősosztályok

(Object)

Interfészek

Attribútumok

Cell[][] cells: mezők tárolására szolgáló mátrix.

Metódusok

getNeighbours(Cell left, Cell right, Cell top, Cell bottom): a szomszédok lekérésére szolgáló metódus.

Spray (szintén lehet interfész is)

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 SprayCell(Cell): a megcélzott mezőben és környezetében hatást kifejtő absztrakt metódus.

AntKillerSpray

Felelősség

A megcélzott mezőben és környezetében a hangyák kiirtásáért felel.

Ősosztályok

(Object->)Spray

Interfészek

Attribútumok

Metódusok

SmellNeutralizerSpray

Felelősség

A megcélzott mezőben és környezetében a hangyák által kibocsátott szagok eltüntetéséért felel.

Ősosztályok

(Object->)Spray

Interfészek

Attribútumok

Metódusok