Maciek Nowakowski:

* Klasa Animal
* Klasa Vector2D
* Klasa FileMapDisplay
* Klasa GenericMutation
* Interfejs MapChangeListener
* Enum MapDirection (nie licząc metody opposite. Ją zrobił Bartek)
* Interfejs MutationSystem
* Klasa ReproductionSystem
* Klasa SlightMutation
* Klasa StandardMutation
* Klasa Vector2d
* Interfejs WorldElement
* Klasa Grass
* Klasa WorldElementBox. Nie licząc metod handleMouseClicked i isPreferred
* W interfejsie worldMap dodałem tylko parę getterów
* Klasa MenuPresenter
* Klasa SimulationPresenter była robiona wspólnie. Ja w niej zajmowałem się głównie wyświetlaniem mapy w stanie niezapauzowanym, a Bartek wyświetlaniem statystyk i danych na pauzie
* Klasa Simulation
* Klasa SimulationApp
* Klasa SimulationEngine
* Klasa StartMenu
* Klasa WorldGui
* W resources Klasa StartMenu.fxml, a mapVisualization.fxml częściowo ja częściowo Bartek
* W testach zrobiłem następujące testy:
* AnimalTest
* MapDirectionTest
* ReproductionSystemTest
* Vector2dTest

Bartłomiej Mielecki

* klasa AbstractWorldMap
* klasa MapField
* klasa Earth
* klasa HellGate
* klasa AnimalTracking
* klasa Statistics
* klasa RandomPositionForGrass
* w klasie WorldElementBox metody: handleMouseClicked, isPreferred
* mapVisualization.fxml elementy odpowiedzialne za statystyki
* w klasie Animal implementacje interfejsu Comparable,
* w klasie SimulationPresenter metody:

- updateStatistics

- animalStatistics

- mostCommonGenotypePositions

- markTrackedAnimal

- w metodzie drawMap elementy odpowiedzalne za śledzenie zwierzaka

- w metodzie onPauseClicked elementy odpowiedzalne za kolorwanie na pauzie

- testy mapField