**Parametry**

* int\*\* mPopulation
  + tablica przechowująca ilość ludzi, naniesioną na mapę
* int mSumOfPeople
  + przechowuje ilość ludzi na całej mapie
* int mSize
  + przechowuje rozmiar planszy – plansza jest kwadratem o boku mSize
* int mTemple
  + przechowuje świątynię – indeks wyszczególnionej stacji

**Metody**

* **konstruktory**
  + Area()
    - tworzy kwadratową planszę o boku 10
  + Area(int)
    - tworzy kwadratową planszę o boku zadanym przez parametr
* **destruktor**
  + ~Area()
    - zwalnia pamięć zarezerwowaną przez tablicę mPopulation
* **getter’y**
  + int getTemple()
    - zwraca świątynię (indeks wyszczególnionej stacji)
  + int getSumOfPeople()
    - zwraca sumę ludzi na całej mapie
  + int\*\* getPopulation()
    - zwraca wskaźnik na tablicę dwuwymiarową
* **setter’y**
  + void setTemple(int)
    - ustawia świątynię na stację, której indeks jest podany parametrem
* **metody skuteczne**
  + void generatePopulation()
    - generuje ilość ludzi w poszczególnych miejscach na mapie
  + void populationToStation( vector <Stations\*> )
    - rozdziela ludzi do stacji, które znajdują się w vectorze
* **przeciążone operatory**
  + int &operator[] (Point)
    - zwraca wartość mPopulation[ Point.x ][ Point.y ]