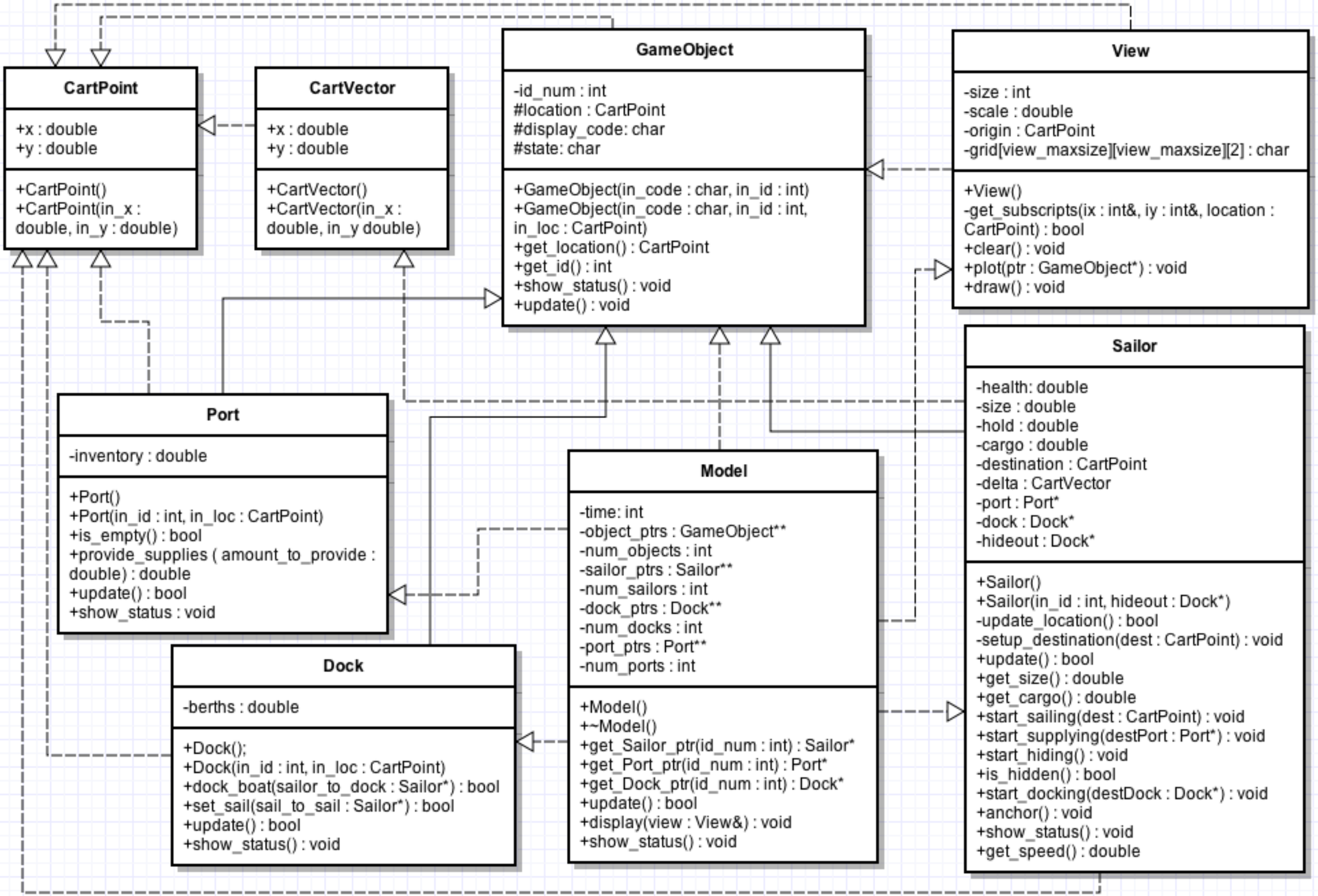
CartPoint
+x : double
+y : double
+CartPoint()
+CartPoint(in_x : double, in_y : double)
CartVector
+x : double
+y : double
+CartVector()
+CartVector(in_x : double, in_y double)
GameObject
-id_num : int
#location : CartPoint
#display_code: char
#state: char
+GameObject(in_code : char, in_id : int)
+GameObject(in_code : char, in_id : int, in_loc : CartPoint)
+get_location() : CartPoint
+get_id() : int
+show_status() : void
+update() : void
View
-size : int
-scale : double
-origin : CartPoint
-grid[view_maxsize][view_maxsize][2] : char
+View()
-get_subscripts(ix : int&, iy : int&, location : CartPoint) : bool
+clear() : void
+plot(ptr : GameObject*) : void
+draw() : void
Port
-inventory : double
+Port()
+Port(in_id : int, in_loc : CartPoint)
+is_empty() : bool
+provide_supplies (amount_to_provide : double) : double
+update() : bool
+show_status : void
Model
-time: int
-object_ptrs : GameObject**
-num_objects : int
-sailor_ptrs : Sailor**
-num_sailors : int
-dock_ptrs : Dock**
-num_docks : int
-port_ptrs : Port**
-num_ports : int
+Model()
+~Model()
+get_Sailor_ptr(id_num : int) : Sailor*
+get_Port_ptr(id_num : int) : Port*
+get_Dock_ptr(id_num : int) : Dock*
+update() : bool
+display(view : View&) : void
+show_status() : void
Sailor
-health: double
-size : double
-hold : double
-cargo : double
-destination : CartPoint
-delta : CartVector
-port : Port*
-dock : Dock*
-hideout : Dock*
+Sailor()
+Sailor(in_id : int, hideout : Dock*)
-update_location() : bool
-setup_destination(dest : CartPoint) : void
+update() : bool
+get_size() : double
+get_cargo() : double
+start_sailing(dest : CartPoint) : void
+start_supplying(destPort : Port*) : void
+start_hiding() : void
+is_hidden() : bool
+start_docking(destDock : Dock*) : void
+anchor() : void
+show_status() : void
+get_speed() : double
Dock
-berths : double
+Dock();
+Dock(in_id : int, in_loc : CartPoint)
+dock_boat(sailor_to_dock : Sailor*) : bool
+set_sail(sail_to_sail : Sailor*) : bool
+update() : bool
+show_status() : void