Проекта разполага с 3 класа(“Program”, ”Agent” и”Elevator”) и 1 текстов документ(„Text”). Асансьора работи с агентите както следва: „Seo”(който е „TopSecret“), „Manager”(който е “Secret”) и „Intern”(който е “Confidential”). В главния клас имаме връзка към текстовия документ, генерират се агентите и им се стартира метода описващ работния ден и накрая се изчаква всички нишки да приключат преди да се затвори.

Клас „Agent” работи с няколко променливи:   
“mutex“ се използва за ограничение до 1 човек, който да ползва асансьора;   
“tw” е променливата чрез която записваме във файла;   
„agentName” се използва за името на агента в съобщенията;   
“brUsed” е цяло число, което се използва за да може агентите да разбират кога да приключат своята работа и да си „тръгнат“;   
”elevator” е референция към асансьора за викане на не статичните методи;   
“button” се изпозва присвояване присвояване на произволно избрания етаж и след това за проверка;   
“rand” е обект на клас рандом;   
“floor” е текущия етаж;   
“eventAtHome” се използва за сигнализиране от нишката към променливата AtHome ;   
Полето “AtHome” е булева стойност, която определя дали агента е свършил работата си за деня.  
“securityLevel” се използва за проверка от кое ниво на сигурност е агента ;   
“signal” чака докато нишката бъде извикана да продължи.   
Методите на класа са:  
“GetRandomChoiceAction” се изпозла, за да може агента да избере етаж, на който да отиде, произволно, като не може да избере етажа, на който се намира в момента.   
“GoToWork” е прост метод, който само ни съобщава че симулацията започва.   
“EnterElevator”е метод, който реализира следното: когато агента „дойде на работа“, той бива добавян в опашката, и когато дойде неговия ред той вече може да извика асансьора и бива премахнат от опашката. След като той влиза в асансьора, той избира етаж, на който да отиде, и, ако има достатъчно ниво на сигурност, тогава вратата ще се отвори, и ще може да слезе.   
“LeaveElevator” се използва за освобождаване на асансьора чрез mutex.   
“WorkingProcess” симулира работния ден.   
“Working” стартира нишката.

Клас „Elevator” работи с променливите:   
“user” е референция към Agent за викане на не статичните методи;   
“floor” съдържа етажа на който е в момента, по default етаж започва от G ;   
“floors”е списък от етажите ;  
”canExit” се ползва когато агента има ниво на достъп и може да излезе от асансьора;  
”firstQueue”, ”secondQueue”, ”thirdQueue”, “lastQueue” са опашките от агенти пред входа на асансьора на всеки етаж;   
“locked” е обект от object тип който се използва за синхронизиране на достъпа до опашките  
Методите:   
“availableFloors”създава списък с възможните етажи, който изключва етажа, на който е асансьора.   
“Enter” присвоява агент към user.   
“Add” и “Remove” добавят и премахват агенти от опашките .   
В “Moving” правим проверка къде се намира асансьора и по това определяме неговото движение между етажите.   
“InElevator”се използва за проверката на нивото за сигурност на агента в асансьора.  
“ElevatorWokingProcess” инициализира агента от клас агент.  
“ElevatorWork” подаваме на нишката метода ElevatorWokingProcess.  
“Leave” прави референцията към агент празна.

Като output-а на програмата се записва в текстовия файл.