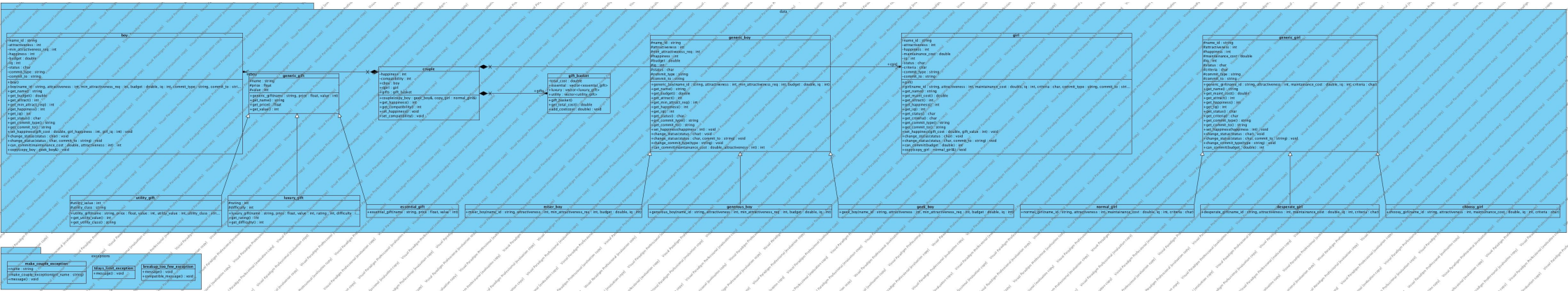
data
boy
-name_id : string
-attractiveness : int
-min_attractiveness_req : int
-happiness : int
-budget : double
-iq : int
-status : char
-comm_type : string
-commit_to : string
+boi()
+boy(name_id : string, attractiveness : int, min_attractiveness_req : int, budget : double, iq : int, comm_type : string, commit_to : str...
+get_name() : string
+get_budget() : double
+get_attract() : int
+get_min_attract_req() : int
+get_happiness() : int
+get_iq() : int
+get_status() : char
+get_comm_type() : string
+get_commit_to() : string
+set_happiness(gift_cost : double, gift_happiness : int, gift_iq : int) : void
+change_status(status : char) : void
+change_status(status : char, commit_to : string) : void
+can_afford(maintenance_cost : double, attractiveness : int) : int
+copy(copy_boy : geek_boy&) : void
generic_gift
#name : string
#price : float
#value : int
+generic_gift(name : string, price : float, value : int)
+get_name() : string
+get_price() : float
+get_value() : int
gift
-happiness : int
-compatibility : int
-cdop : boy
-cgirl : girl
-gifts : gift_basket
+coupleinit(p_boy : geek_boy&, copy_girl : normal_girl&)
+get_happiness() : int
+get_compatibility() : int
+set_happiness() : void
+set_compatibility() : void
couple
+happiness : int
+compatibility : int
+cdop : boy
+cgirl : girl
+gifts : gift_basket
+coupleinit(p_boy : geek_boy&, copy_girl : normal_girl&)
+get_happiness() : int
+get_compatibility() : int
+set_happiness() : void
+set_compatibility() : void
gift_basket
+total_cost : double
+essential : vector<essential_gift>
+luxury : vector<luxury_gift>
+utility : vector<utility_gift>
+gift_basket()
+get_total_cost() : double
+add_cost(cost : double) : void
generic_boy
#name_id : string
#attractiveness : int
#min_attractiveness_req : int
#happiness : int
#budget : double
#iq : int
#status : char
#comm_type : string
#commit_to : string
+generic_boy(name_id : string, attractiveness : int, min_attractiveness_req : int, budget : double, iq : int)
+get_name() : string
+get_budget() : double
+get_attract() : int
+get_min_attract_req() : int
+get_happiness() : int
+get_iq() : int
+get_status() : char
+get_comm_type() : string
+get_commit_to() : string
+set_happiness(happiness) : void
+change_status(status : char) : void
+change_status(status : char, commit_to : string) : void
+change_comm_type(type : string) : void
+can_commit(maintenance_cost : double, attractiveness : int) : int
girl
-name_id : string
-attractiveness : int
-happiness : int
-maintenance_cost : double
-iq : int
-status : char
-criteria : char
-comm_type : string
-commit_to : string
+girl()
+girl(name_id : string, attractiveness : int, maintenance_cost : double, iq : int, criteria : char, comm_type : string, commit_to : str...
+get_name() : string
+get_maint_cost() : double
+get_attract() : int
+get_happiness() : int
+get_iq() : int
+get_status() : char
+get_criteria() : char
+get_comm_type() : string
+get_commit_to() : string
+set_happiness(gift_cost : double, gift_value : int) : void
+change_status(status : char) : void
+change_status(status : char, commit_to : string) : void
+can_afford(budget : double) : int
+copy(copy_girl : normal_girl&) : void
generic_girl
#name_id : string
#attractiveness : int
#happiness : int
#maintenance_cost : double
#iq : int
#status : char
#criteria : char
#comm_type : string
#commit_to : string
+generic_girl(name_id : string, attractiveness : int, maintenance_cost : double, iq : int, criteria : char)
+get_name() : string
+get_maint_cost() : double
+get_attract() : int
+get_happiness() : int
+get_iq() : int
+get_status() : char
+get_criteria() : char
+get_comm_type() : string
+get_commit_to() : string
+set_happiness(happiness : int) : void
+change_status(status : char) : void
+change_status(status : char, commit_to : string) : void
+change_comm_type(type : string) : void
+can_afford(budget : double) : int
utility_gift
#utility_value : int
#utility_class : string
+utility_gift(name : string, price : float, value : int, utility_value : int, utility_class : stri...
+get_utility(value) : int
+get_utility_class() : string
luxury_gift
#rating : int
#difficulty : int
+luxury_gift(name : string, price : float, value : int, rating : int, difficulty : i...
+get_rating() : int
+get_difficulty() : int
essential_gift
+essential_gift(name : string, price : float, value : int)
nicer_boy
+nicer_boy(name_id : string, attractiveness : int, min_attractiveness_req : int, budget : double, iq : int)
generous_boy
+generous_boy(name_id : string, attractiveness : int, min_attractiveness_req : int, budget : double, iq : int)
geek_boy
+geek_boy(name_id : string, attractiveness : int, min_attractiveness_req : int, budget : double, iq : int)
normal_girl
+normal_girl(name_id : string, attractiveness : int, maintenance_cost : double, iq : int, criteria : char)
desperate_girl
+desperate_girl(name_id : string, attractiveness : int, maintenance_cost : double, iq : int, criteria : char)
choosy_girl
+choosy_girl(name_id : string, attractiveness : int, maintenance_cost : double, iq : int, criteria : char)
exceptions
make_couple_exception
-name : string
+make_couple_exception(girl_name : string)
+message() : void
bdays_hold_exception
+message() : void
breakup_too_few_exception
+message() : void
+compatible_message() : void