Class Diagram8

Desperate
-name : string
-attraction : int
-intelligence : int
-maintenance : int
-committed : bool
-preference : int
+getname() : string
+getmaintenance() : int
+getcommitted() : bool
+getattraction() : int
+getintelligence() : int
+getpreference() : int
+setname(string) : void
+setmaintenance(int) : void
+setcommitted(bool) : void
+setattraction(int) : void
+setpreference(int) : void
+setintelligence(int) : void
+setcommitted(bool) : void

Couple
+make1() : void

Leastcouple
+make2() : void

Generous
-name : string
-attraction : int
-intelligence : int
-budget : int
-committed : bool
-minattraction : int
+getname() : string
+getbudget() : int
+getcommitted() : bool
+getattraction() : int
+getminattraction() : int
+getintelligence() : int
+setname(string) : void
+setbudget(int) : void
+setcommitted(bool) : void
+setattraction(int) : void
+setminattraction(int) : void
+setintelligence(int) : void
+setcommitted(bool) : void

Choosy
-name : string
-attraction : int
-intelligence : int
-maintenance : int
-committed : bool
-preference : int
+getname() : string
+getmaintenance() : int
+getcommitted() : bool
+getattraction() : int
+getintelligence() : int
+getpreference() : int
+setname(string) : void
+setmaintenance(int) : void
+setcommitted(bool) : void
+setattraction(int) : void
+setpreference(int) : void
+setintelligence(int) : void
+setcommitted(bool) : void

Normal
-name : string
-attraction : int
-intelligence : int
-maintenance : int
-committed : bool
-preference : int
+getname() : string
+getmaintenance() : int
+getcommitted() : bool
+getattraction() : int
+getintelligence() : int
+getpreference() : int
+setname(string) : void
+setmaintenance(int) : void
+setcommitted(bool) : void
+setattraction(int) : void
+setpreference(int) : void
+setintelligence(int) : void
+setcommitted(bool) : void

Miser
-name : string
-attraction : int
-intelligence : int
-budget : int
-committed : bool
-minattraction : int
+getname() : string
+getbudget() : int
+getcommitted() : bool
+getattraction() : int
+getminattraction() : int
+getintelligence() : int
+setname(string) : void
+setbudget(int) : void
+setcommitted(bool) : void
+setattraction(int) : void
+setminattraction(int) : void
+setintelligence(int) : void
+setcommitted(bool) : void

Luxury
-value : int
-price : int
-rating : int
-difficulty : int
+getvalue() : int
+getprice() : int
+getrating() : int
+getdifficulty() : int
+setrating(int) : void
+setdifficulty(int) : void
+setprice(int) : void
+setvalue(int) : void

Geeks
-name : string
-attraction : int
-intelligence : int
-budget : int
-committed : bool
-minattraction : int
+getname() : string
+getintelligence() : int
+getbudget() : int
+getcommitted() : bool
+getattraction() : int
+getminattraction() : int
+setname(string) : void
+setbudget(int) : void
+setcommitted(bool) : void
+setattraction(int) : void
+setminattraction(int) : void
+setintelligence(int) : void
+setcommitted(bool) : void

Essential
-value : int
-price : int
+getvalue() : int
+getprice() : int
+setprice(int) : void
+setvalue(int) : void

Visual Paradigm Professional [evaluation copy]