Zawartość:

1. Samochody
2. Samochody uprzywilejowane (zatrzymują samochody i przejezdzaja srodkiem)
3. Ulica (puszzca ruch prawostronnie, samochod miesci się jako 25% szerokości)
4. Skrzyżowanie (przy wykryciu go samochod decyduje w którym kierunku pojedzie Prawo/Lewo/Prosto)
5. Budynek przyklejony do każdej prawej i lewej strony ulicy ma kolizje

Zachowanie programu

1. Manager pobiera ulice, skrzyżowania, budynki, rysuje je
2. Pobiera samochody i losowo rozrrzuca je po ulicach
3. Startuje ruch
4. Każda pętla sprawdza
   1. Czy istnieją jeszcze samochody na planszy ->
   2. Czy każdy samochód nie koliduje z budynkiem lub koncem planszy / usun (stluczka, pojechal w dal)
   3. Czy każdy samochód nie dojechał do skrzyżowania
   4. Czy każdy samochód(zwykły) nie ma za sobą uprzywilejowanego BeforePrivilegedManevour() -> flaguj ruch
   5. Czy każdy samochód nie ma zakręcać hasToTurn(int Degree) -> nadaje skręt o Degree
   6. Dla każdego samochodu move();