Projekt

Obiekty  
1 poziom

Obiekt graficzny -> abstrakt, tworzy wszystkie obiekty

2 poziom

Obiekt ruchomy

1. Losowe położenie przydzielane -> zawieranie w obiekcie
2. Jak określić w drodze np. jak w odcinku drogi pikselami
3. Move() -> operacje na obiekcie na którym jest
4. Koniec drogi itp. Rozpatrzyć w MOVE lub isEnd

Obiekt nieruchomy

3 poziom

Auto

Ulica

Skrzyżowanie

Budynek

4 poziom

Rodzaj aut

Ewentualny poziom 5  
IMPLEMENTACJA INTERFEJSU GRAFICZNEGO PO ZAIMPLEMENTOWANIU PEŁNEJ WŁAŚCIWOŚCI KLAS