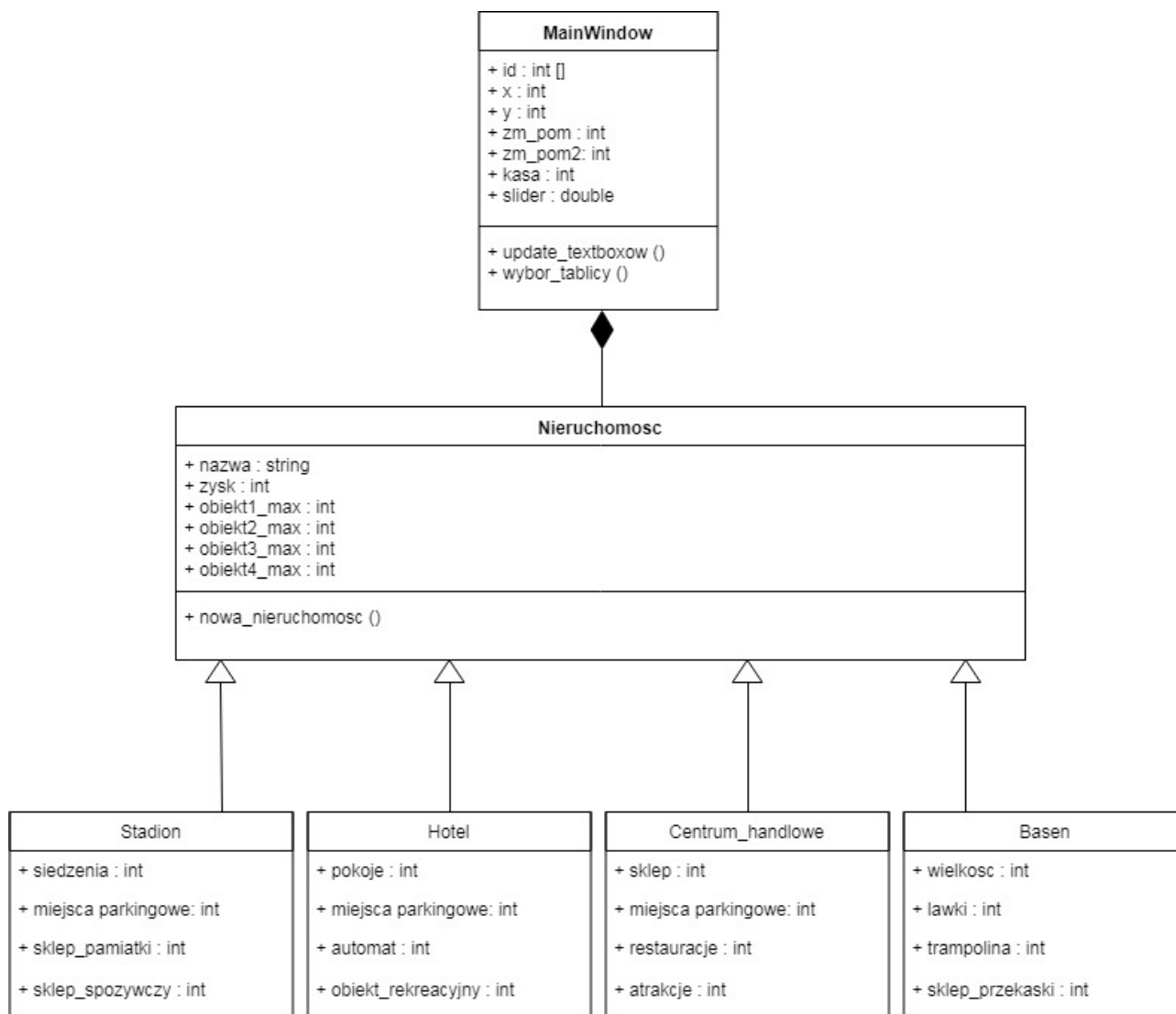


SimCity2000

1. Diagram klas:2. Wzorce projektowe:

Do projektu wybrane zostały następujące wzorce projektowe:

Singleton – Do utworzenia instancji klasy o określonych parametrach wejściowych.

Property – W celu zapewnienia dostępu do danych oraz ich modyfikacji w trakcie działania programu. Dane umieszczone zostaną w 2 tablicach (jedno i dwuwymiarowych):

string: nazwa [x]

int: id [x, y]

3. Implementacja:

Została utworzona wersja robocza w celu przetestowania działania algorytmów oraz sprawdzenia dostępu do zmiennych w czasie działania aplikacji.