

aliens (balík)			
název třídy	předek	nový atribut (oproti předkovi)	počet životů při vytvoření
<b>Gizmo</b>	N/A (nemá předka)	x, y, pocetZivotu, stav pS=20%, pR, pL, pD, pU	1
<b>Gremlin</b>	Gizmo	pS=8%	1
<b>TurboGremlin</b>	Gizmo	PS=0%, uhyb = 40%	2

humans (balík)			
název třídy	předek	nový atribut (oproti předkovi)	počet životů při vytvoření
<b>Human</b>	N/A (nemá předka)	x, y, pocetZivotu, stav	1
<b>Hunter</b>	Human	uhyp = 20%	6

x, y (pozice v kartézské soustavě)

x - horizontála

y - vertikála

pocetZivotu - aktuální počet životů jednotky

stav - aktuální stav jednotky (1 = v pořádku, -1 = zraněna, 0 = zničena)

uhyp - pravděpodobnost, že jednotka odolá útoku a nic se jí nestane

pS - pravděpodobnost, že se nepohne

pR - pravděpodobnost pohybu do prava

pL - pravděpodobnost pohybu do leva

pD - pravděpodobnost pohybu dolu

pU - pravděpodobnost pohybu nahoru

- Gizmo
  - zbylá pravděpodobnost pohybu se rozdělí tak, že Gizmo půjde na 50% blíže k nejbližší potravě a zbytek % jiným směrem
  - pokud je například potrava na diagonále vpravodole od Gizma => 25% do prava, 25% dolu, 15% nahoru, 15% doleva, 20% bez pohybu
  - pokud je například potrava na stejném řádku vpravo od Gizma => 50% do prava, 10% dolu, 10% nahoru, 10% doleva, 20% bez pohybu
- Gremlin
  - pravděpodobnost pohybu jakýmkoliv směrem je stejná (1/4 ze zbytku)
- TurboGremlin
  - zbylá pravděpodobnost pohybu se rozdělí tak, že půjde na 70% blíže k Hunterovi a zbytek % jiným směrem
  - pokud je například Hunter na diagonále vpravodole od TurboGremlina => 35% do prava, 35% dolu, 15% nahoru, 15% doleva
  - pokud je například Hunter na stejném řádku vpravo od TurboGremlina => 70% do prava, 10% dolu, 10% nahoru, 10% doleva