Wektor - x: double -_y: double +operator+(in a:const Wektor&): Wektor& +operator-(in a:const Wektor&): Wektor& +operator*(in a:const Wektor&): Wektor& +Wektor(x:double,y:double) +Wektor() +x(): double& +x(): double const +y(): double& +y(): double const Czasteczka - promien: double - gestosc: double - polozenie: Wektor - kolor: string +stworzNCzasteczek(in ilosc:int=0): list +Czasteczka(in promien:double,in lepkosc:double, in gestosc:double,in polozenie:Wektor, in kolor:string) +Czasteczka() +promien(): double& +promien(): double const +polozenie(): Wektor& +polozenie(): Wektor const +kolor(): string& +kolor(): string const

iloscCzastek: int

-_deltaT: float

- gestosc: float

-_lepkosc: float

- masaCzastki: float

- rozmiarCzastki: float

-_przyspieszenieGrawitacyjne: float

```
Zbiornik
- szerokosc: double

    wysokosc: double

- ilosc czasteczek: int = 0
czasteczki: list<Czasteczka>
+Zbiornik(in szerokosc:double,in wysokosc:double,
          in ilosc czasteczek:int=0)
+maksymalnaPojemnosc(): double const
+pojemnoscAktualna(): double const
+dodajCzasteczke(): void
+usunCzasteczke(): Czasteczka
+wypiszZawartosc(): void const
+szerokosc(): double&
+szerokosc(): double const
+wysokosc(): double&
+wysokosc(): double const
+ilosc czasteczek(): int const
+czasteczki(): list<Czasteczka>&
```

PanelSterowania

- plik testowy: string - ilosc zbiornikow: int = 1 - zbiorniki: list<Zbiornik> +play(): void +pause(): void +stop(): void

+dodajZbiornik(): void +usunZbiornik(): Zbiornik +plik testowy(): string& +plik_testowy(): string const

+ilosc zbiornikow(): int const +zbiorniki(): list<Zbiornik>&

```
Symulacja
- wspolczynnikSprezystosci: float
```

+panel sterowania: PanelSterowania +stworzNCzasteczek(in iloscCzastek:int,in masaCzastki:float, in rozmiarCzastki:float, in deltaT:float,in gestosc:float, in wspolczynnikSprezystosci:float, in lepkosc:float,in przyspieszenieGrawitacyjne:float): list