

Wektor
-_x: double -_y: double
+dodaj(in a:const Wektor&,in b:const Wektor&): Wektor const +odejmij(in a:const Wektor&,in b:const Wektor&): Wektor const +pomnoz(in a:const Wektor&,in b:const Wektor&): Wektor const +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

Symulacja
-_iloscCzastek: int -_masaCzastki: float -_rozmiarCzastki: float -_deltaT: float -_gestosc: float -_wspolczynnikSprezystosci: float -_lepkosc: float -_przyspieszenieGrawitacyjne: float +obiekt: 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

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>&