Lo spazio su cui si muovono gli agenti è la città di Milano, che possiede diversi layers: gli 88 quartieri ([NIL](https://dati.comune.milano.it/dataset/ds61_infogeo_nil_localizzazione_/resource/af78bd3f-ea45-403a-8882-91cca05087f0)) in cui è divisa Milano, la rete stradale (con una topologia semplificata nell'ordine dei 15 metri), le rotte e fermate di autobus, metro e tram, e tutti gli edifici di Milano. Tutti gli agenti si possono spostare su questa mappa a piedi, in macchina o utilizzando il trasporto pubblico.

Gli agenti sono di 3 tipi: criminali, lavoratori e poliziotti. Ai criminali e ai lavoratori, all'inizio della simulazione, viene assegnata una casa e un reddito, in base ai dati sul reddito e sul numero di abitanti per quartiere, facendo l'assunzione che i criminali si trovino con più probabilità nei quartieri più poveri. Entrambi hanno anche un attributo di "conoscenza" delle informazioni che determina la proporzione di informazioni di cui vengono a conoscenza ogni giorno.

I criminali vengono poi inizializzati con un valore che varia da 0 ad 1 di motivazione del crimine, che dipende dal loro reddito, e il "tipo" di criminale, rapinatore o borseggiatore.

I lavoratori posseggono invece altri 3 attributi da 0 a 1: crime attractiveness, dipendente dal reddito, difesa personale e un degree di informazione. Gli viene assegnato anche un orario e un luogo di lavoro.

Criminali e lavoratori posseggono una routine giornaliera. Per entrambi, ogni giorno viene generato un periodo di riposo, serale, in cui si devono trovare a casa. Quando non devono riposare (o i lavoratori non devono lavorare), criminali e lavoratori scelgono degli edifici sulla mappa per effettuare delle attività.

I lavoratori scelgono in base alla distanza dalla loro posizione e alla criminalità dei vari quartieri, di cui sono a conoscenza secondo il loro degree di informazione (se il valore è 1, hanno una conoscenza perfetta della criminalità dei quartieri).

I criminali scelgono invece in base alla distanza della loro posizione, ai quartieri più visitati e alla loro personale conoscenza della polizia.

Ogni volta che i due tipi di agenti arrivano ad una attività, viene generato un countdown prima del termine dell'attività.

I crimini possono avvenire solo durante lo spostamento di criminali e lavoratori. I criminali hanno un area di "opportunity awareness" che gli permette di sapere che agenti ci sono nelle sue vicinanze. Se fra gli agenti ci sono dei poliziotti, il criminale non effettua crimini ma si "ricorda" della presenza di polizia nel quartiere. Se invece non ci sono poliziotti, il criminale sceglie randomicamente, prediligendo le vittime con crime attractiveness più alta. Una volta scelta la vittima, il criminale cerca di effettuare il crimine che puo' aver successo o fallire. Se la crime motivation + l'effetto della folla + un valore stocastico >= self defence del criminale, il crimine ha successo. L'effetto della folla è positivo per i borseggiatori e negativo per i rapinatori.