

Projekt statki.

Podzielony na 13 klas.

Główna klasa z metodą Main() – MainForm.java Tworzy ona planszę graficzną. Dostępne również opcje pozwalające na zmianę częstotliwości zapisu stanu symulacji do pliku.

Klasa Renderer.java tworzy obiekty gry. Możliwość zmiany wymiarów obiektów (Boat, Shipyard itd) oraz dockpointów do których cumują statki.

Klasa RenderPanel.java odpowiada za zmianę kolorów gry.

Klasa Json.java zapisywanie obiektów gry do pliku

Klasa abstrakcyjna GameObject.java tworzy część wspólną wszystkich obiektów gry. Zmienne x, y które każdy obiekt posiada.

Klasa Game.java umożliwia tworzenie obiektów do symulacji oraz podanie ich specyfikacji.

Klasa Randomiser.java wprowadza losowość w grze. Na przykład częstotliwość kupienia statku przez armatora (zakładając że ma on dostępny kapitał), jak również ilość pieniędzy które otrzyma armator za dostarczenie kontenerów czy jakie produkty znajdują się w kontenerze.

Klasa Boat.java odpowiada za ruch statku oraz przypisanie portu docelowego do statku. Ponadto jest również zaimplementowana kontrola kiedy statek ma obrócić kurs na stocznię w celu naprawy. Jak również metoda wyznaczania drogi do przebycia z punktu a do b.

Klasa Container.java – specyfikuje port docelowy dla konteneru

ContentType.java – wykaz produktów do przewozu

Harbor.java odpowiada za przypisanie kontenerów do statku oraz nadzoruje ile statków jest w danym momencie zadokowanych

Shipowner.java armator ma możliwość zamówienia statku po spełnieniu warunków. Przechowuje listę statków które należą do danego armatora oraz jego kapitał bieżący.

Shipyard.java posiada doki do naprawy statków oraz doki do budowy. Gdzie wykonywane są powyższe czynności

