```
┌─────────────────────────────────┐
│        CartesianObject2D        │
├─────────────────────────────────┤
│ # position                      │
├─────────────────────────────────┤
│ + CartesianObject2D()           │
│ + ~CartesianObject2D()          │
│ + clone()                       │
│ + getPosition()                 │
└─────────────────────────────────┘
                 △
                 │
┌─────────────────────────────────┐
│             Vehicle             │
├─────────────────────────────────┤
│ + maxSpeed                      │
│ + maxForce                      │
│ - _acc                          │
│ - _computedvelocity             │
│ - _computedposition             │
│ - _velocity                     │
│ - _wander                       │
│ - PURSUIT_forwardSteps          │
│ - WANDER_MAX_STRENGTH           │
│ - WANDER_MAX_RATE               │
│ - WANDER_forwardSteps           │
│ - wander_strength               │
│ - wander_rate                   │
├─────────────────────────────────┤
│ + Vehicle()                     │
│ + ~Vehicle()                    │
│ + setForce()                    │
│ + applyForce()                  │
│ + getVelocity()                 │
│ + seek()                        │
│ + arrive()                      │
│ + flee()                        │
│ + pursuit()                     │
│ + escape()                      │
│ and 6 more...                   │
│ # behaviour()                   │
└─────────────────────────────────┘
                 △
                 │
┌─────────────────────────────────┐
│              Fish               │
├─────────────────────────────────┤
│ # _daycycle                     │
│ # _stamina                      │
│ - _name                         │
│ - _awake                        │
│ - gone                          │
├─────────────────────────────────┤
│ + Fish()                        │
│ + getIsGone()                   │
│ + setIsGone()                   │
│ + setName()                     │
│ + getName()                     │
│ + sleep()                       │
│ + wakeup()                      │
│ + isAwake()                     │
│ + isAsleep()                    │
│ + getStamina()                  │
│ and 12 more...                  │
│ # behaviour()                   │
└─────────────────────────────────┘
                 △
                 │
┌─────────────────────────────────┐
│              Preda              │
├─────────────────────────────────┤
│                                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + Preda()                       │
│ + ~Preda()                      │
│ + isHungry()                    │
│ + eat()                         │
│ + clone()                       │
│ + isInRange()                   │
│ + getValoreNutrizionale()       │
│ + getVisibility()               │
│ + getType()                     │
│ + operator==()                  │
│ + operator!=()                  │
│ # behaviour()                   │
└─────────────────────────────────┘
```