

Programowanie Obiektowe - Projekt

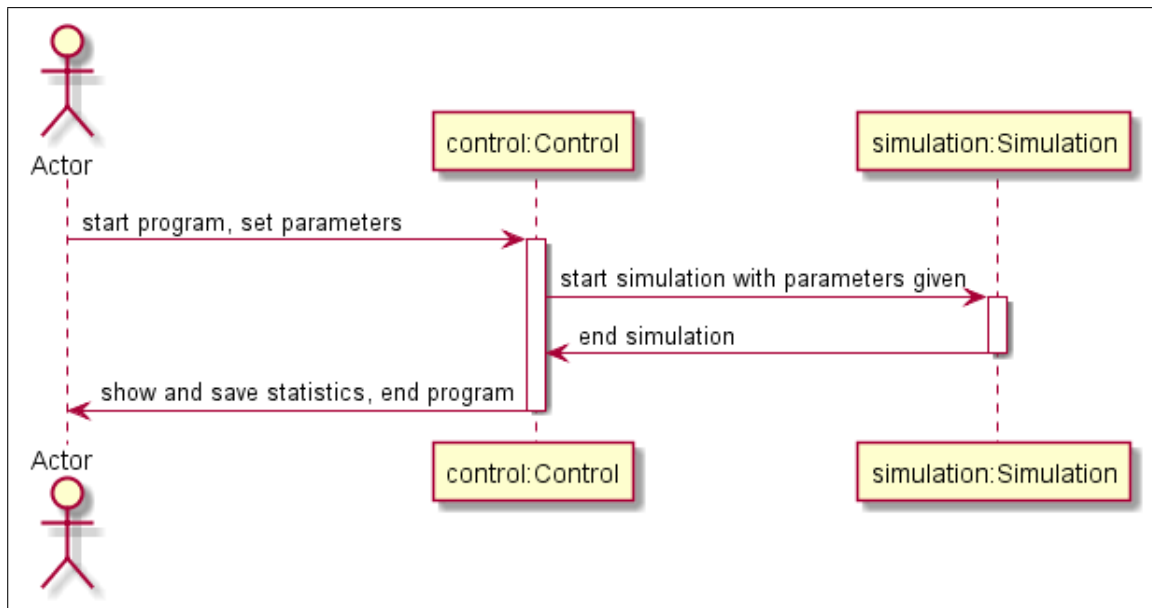
Etap 4

Mikołaj Chmielecki, Jakub Mroziński

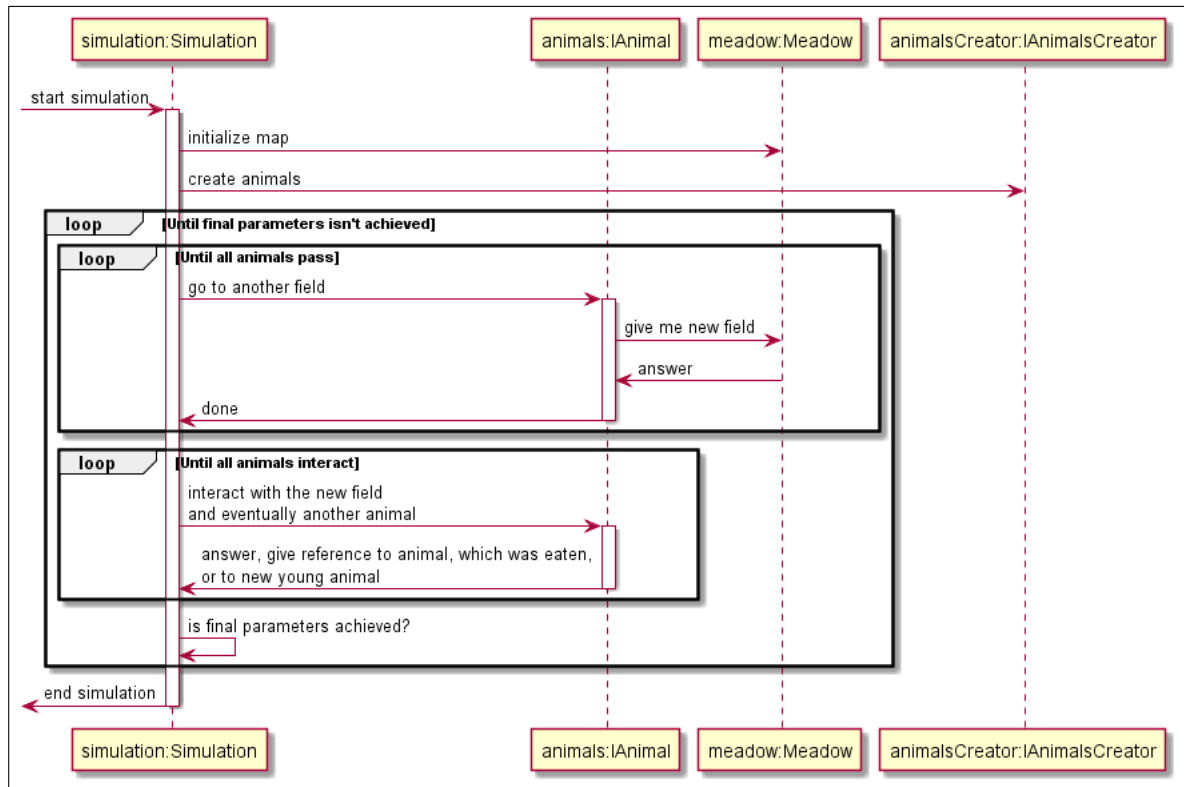
11 maja 2020

1 Diagramy sekwencji

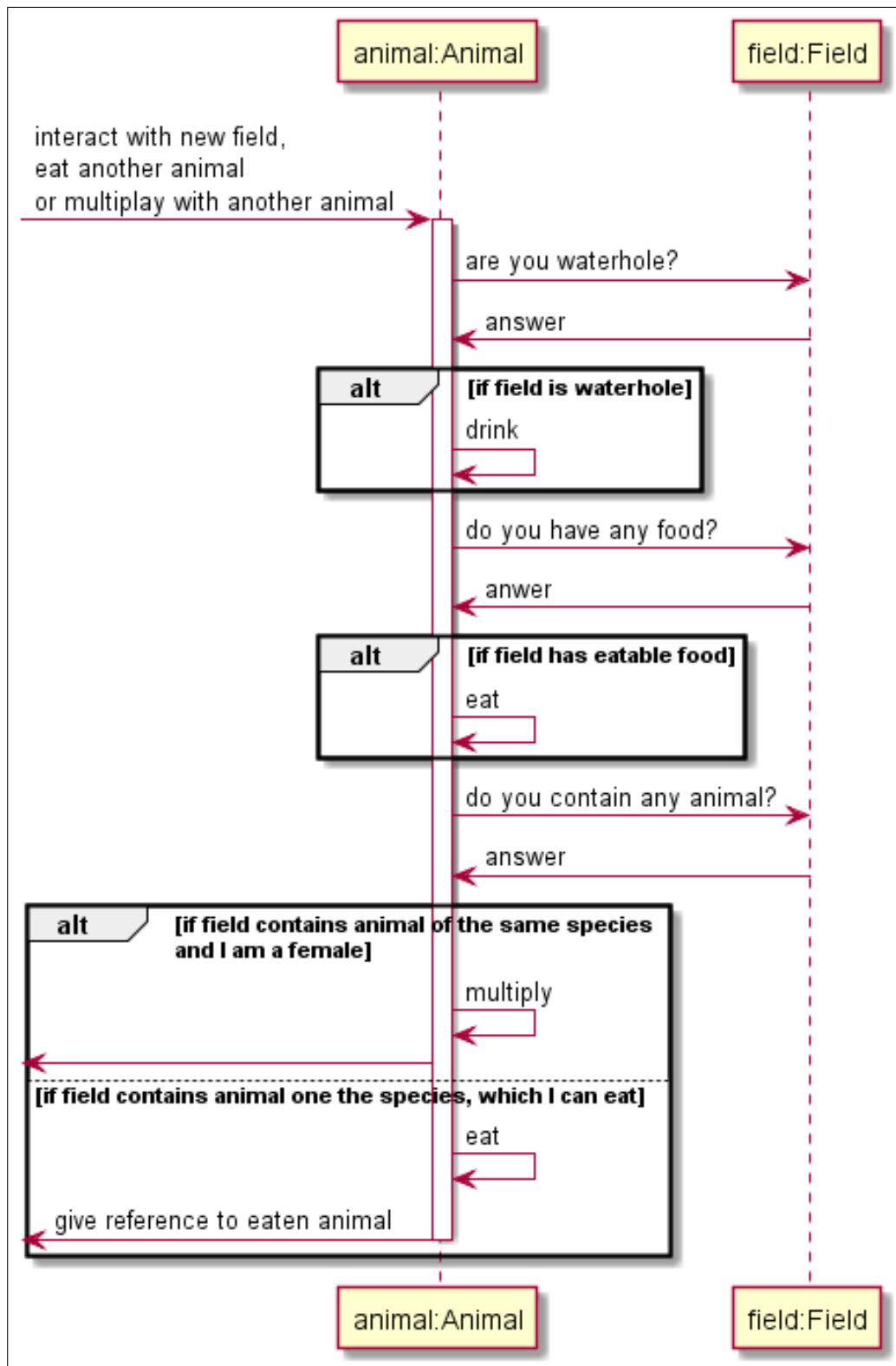
1. Uruchamianie i kończenie symulacji:



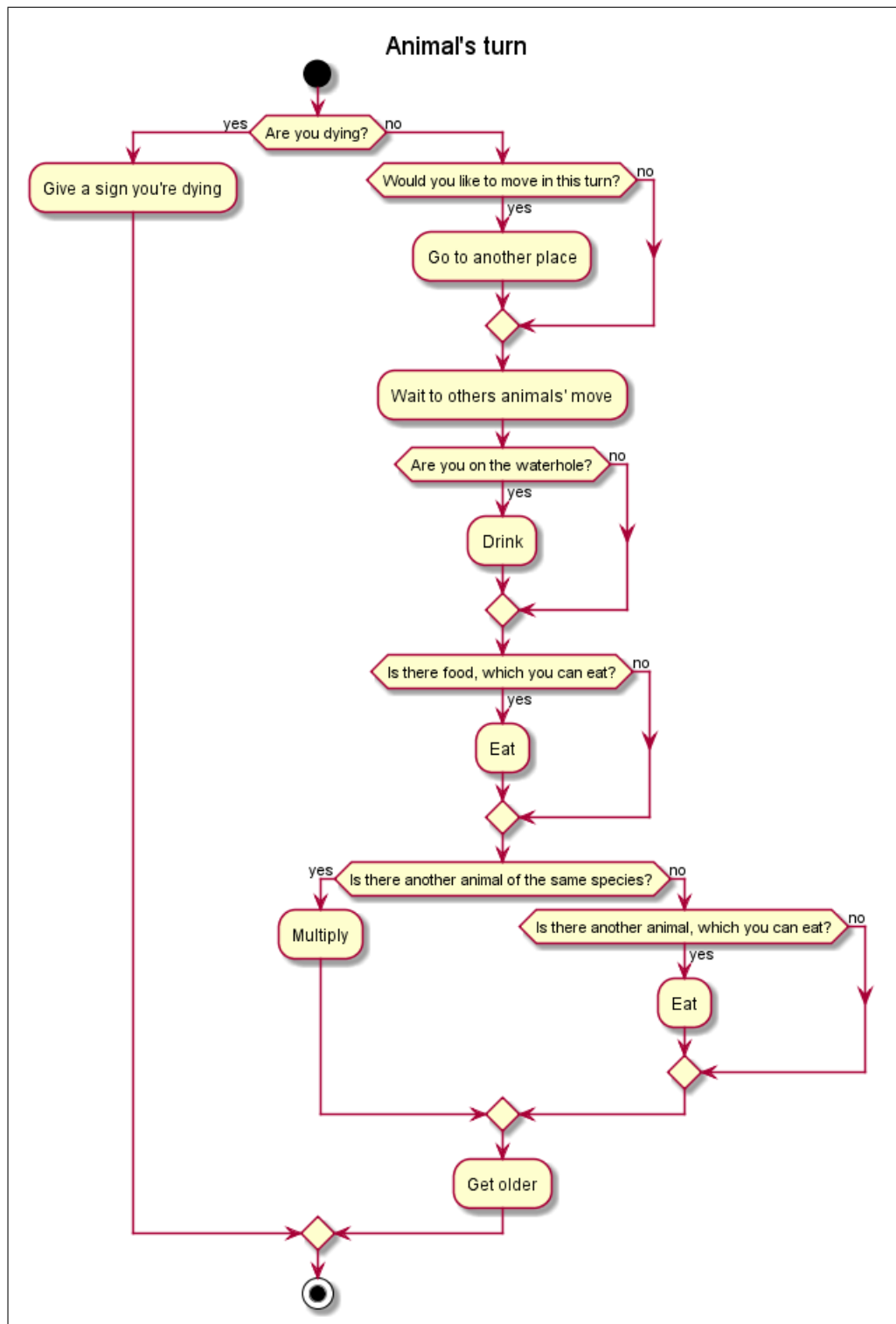
2. Główna pętla symulacji:



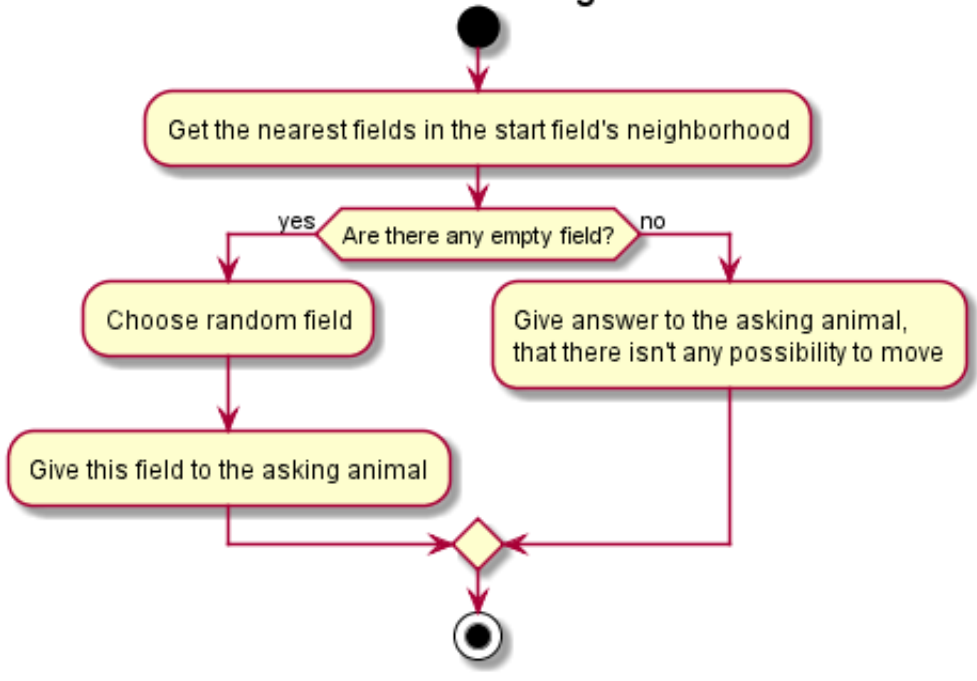
3. Sekwencja działań zwierzątka podczas jego tury:

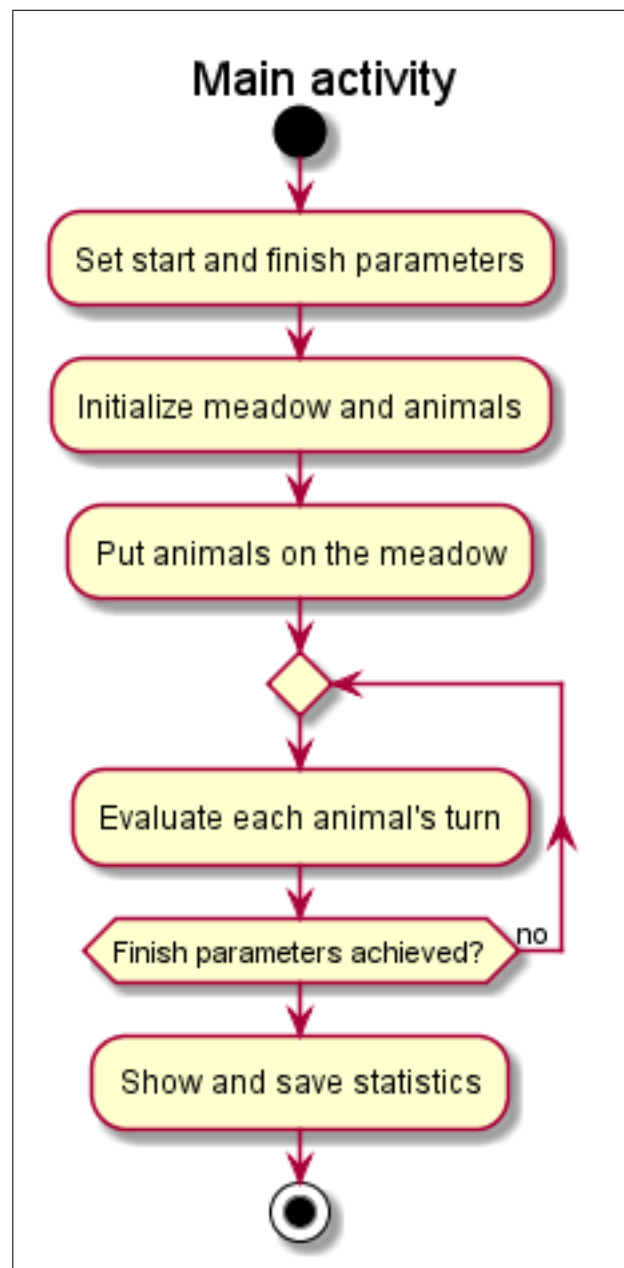


2 Diagramy aktywności



Choice another field in the neighborhood to move





3 Diagrmymaszyny stanów

