

# Symulator żula

Kornel Uriasz [272967] , Mikołaj Paterek [273001]

## 1 Użytkowanie

Aby użyć symulatora żula , wpisać w konsoli `./gradlew run --args="[nazwa żula] [siła żula (ilość butelek jaką potrafi unieść)] [Początkowa ilość stanu upojenia (100-1000)] [Początkowa ilość butelek] [długość animacji w ms (aby pominąć wpisz 0)] [ilość dekrementacji stanu upojenia na jedną kolejkę( 10 - 40 )]"`

## 2 Opis symulacji

Symulacja agentowa zachowania ludzi bezdomnych w mieście Wrocław . System zbierania drobnych lub puszek aby zakupić więcej złotego gazowanego napoju . Interakcje z innymi obywatelami stolicy Dolnego Śląska , oraz inne zdarzenia losowe.

## 3 Analiza czasownikowo -rzeczownikowa

Projektujemy prostą symulację agentową, w której będziemy badać zachowanie osobników bezdomnych zamieszkujących Wrocław , stolicę Dolnośląska. Dla uproszczenia przyjmujemy , że kłoszardzi będą zamieszkiwać Wrocław podzielony na sektory , oraz podsektory.

### 3.1 Zachowanie się osobników:

- Każdy z osobników będzie dążył do upicia się do nieprzytomności za nieswoje pieniądze , z jałmużny , bądź ze zbieractwa.
- Osobnik zdecyduje się na zmianę swoich pieniędzy i dobroci materialnych tylko wtedy , kiedy będzie wiedział że taka ilość piwa starczy mu na resztę dnia .
- Osobnik może udźwignąć tylko i wyłącznie taką wagę przedmiotów jak wielka ma siłę.
- symulacja kończy się kiedy stan upojenia jest zbyt niski a nie ma możliwości zakupu

### 3.2 Parametry symulacji:

- Wielkość przestrzeni S (Miasto Wrocław).
- ednostki siły , charyzmy , inteligencji , minimalny współczynnik upojenia bohatera

## 4 Karty CRC

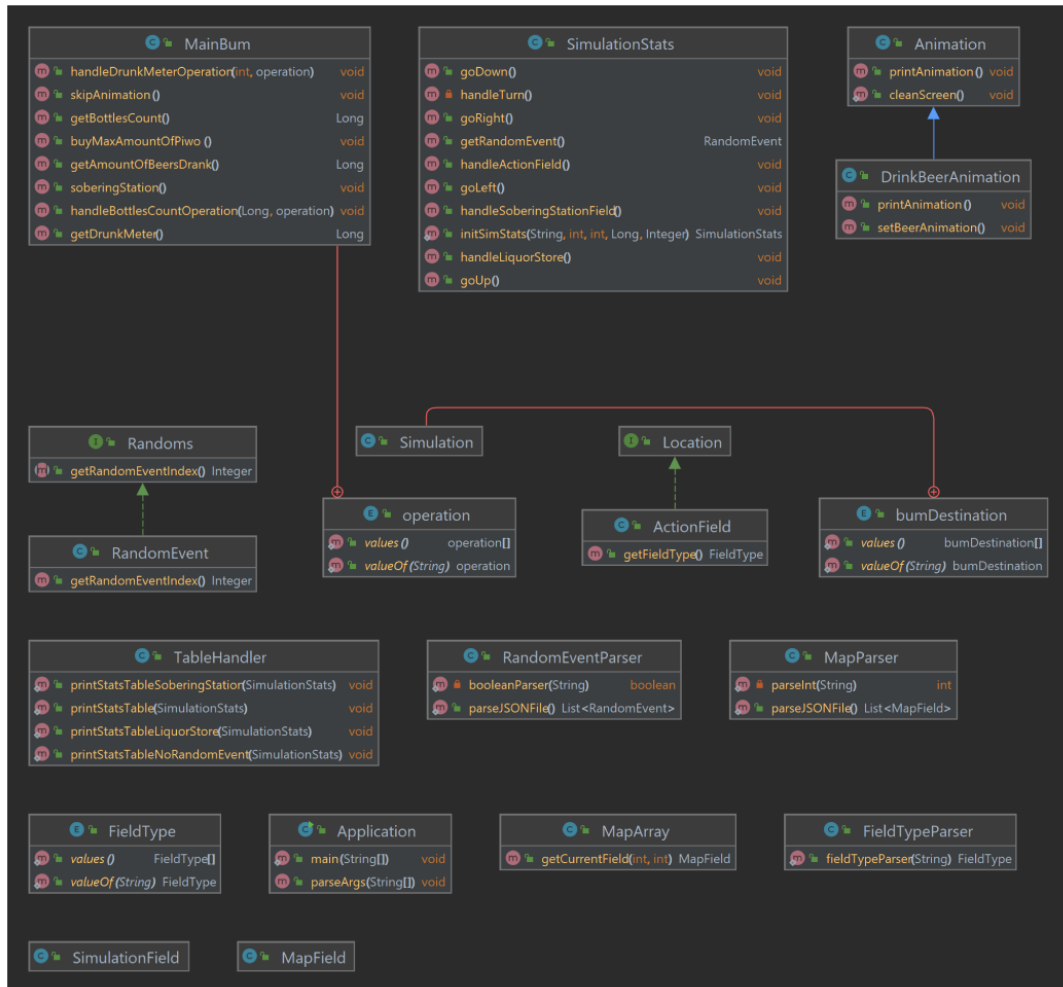
Classname:	MainBum
Superclass:	none
Subclass(es):	none
Subclass(es):	MapPatser, MapField
Responsibilities:	Symuluje zachowanie kloszarda, Jest odpowiedzialna za jego przemieszczanie.

Classname:	MapArray
Superclass:	none
Subclass(es):	MapField, MapParser
Responsibilities:	Przechowuje informacje o sektorach, podsektorach i losowych wydarzeniach w nich zawartych.

Classname:	RandomEvent
Superclass:	none
Subclass(es):	RandomEventParser
Responsibilities:	Przechowuje informacje o ilości butelek i opisie eventu.

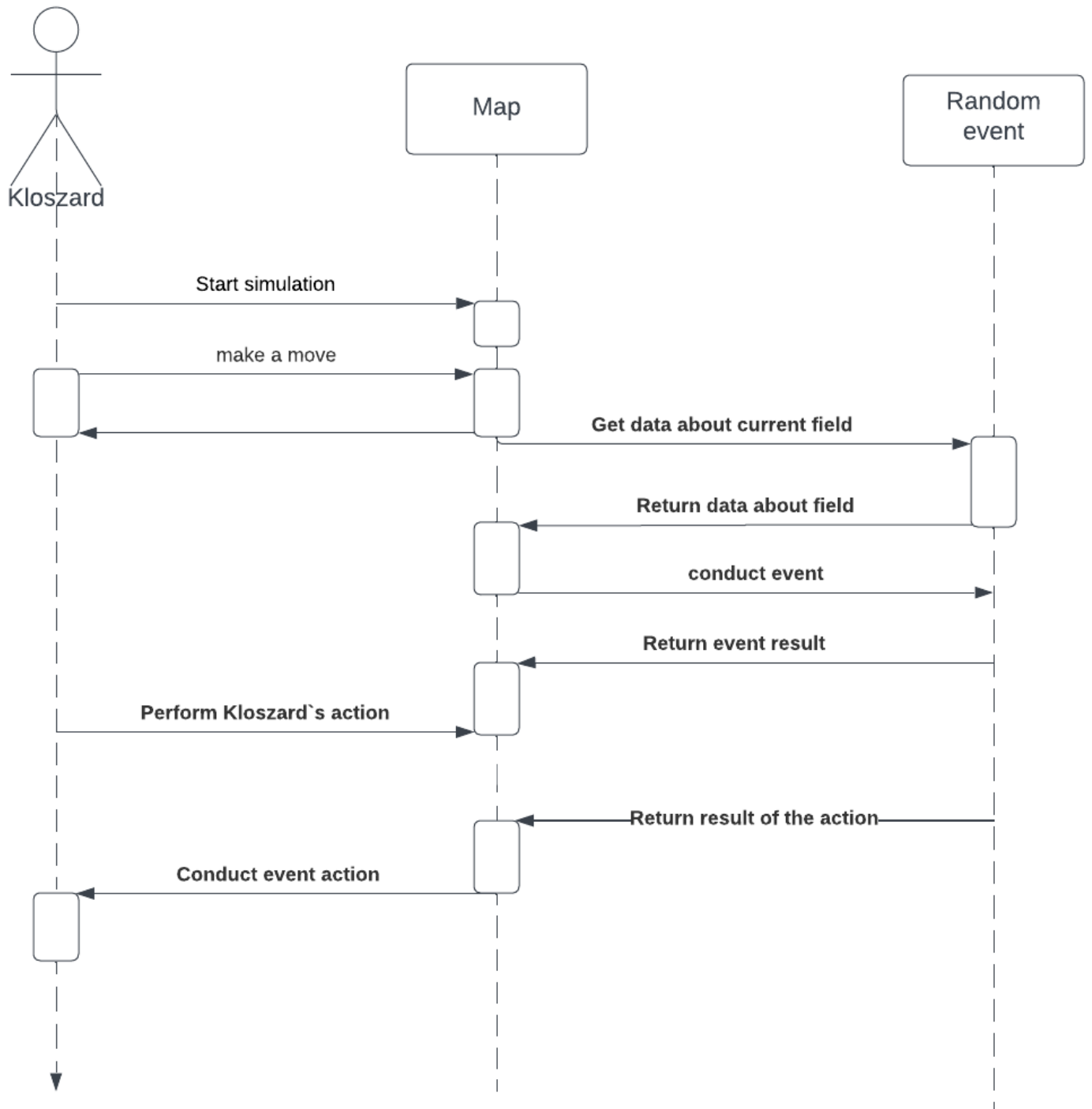
Classname:	TableHandler
Superclass:	TableBuilder
Subclass(es):	printStatsTable, printStatsTableNoRandomEvent, printStatsTableLiquorStore, printStatsTableSoberingStation
Responsibilities:	Przedstawia kolejne etapy symulacji w konsoli.

## 4.1 Diagram klas



## 5 Diagramy

### 5.1 Diagram sekwencji



## 5.2 Diagram maszyny stanów

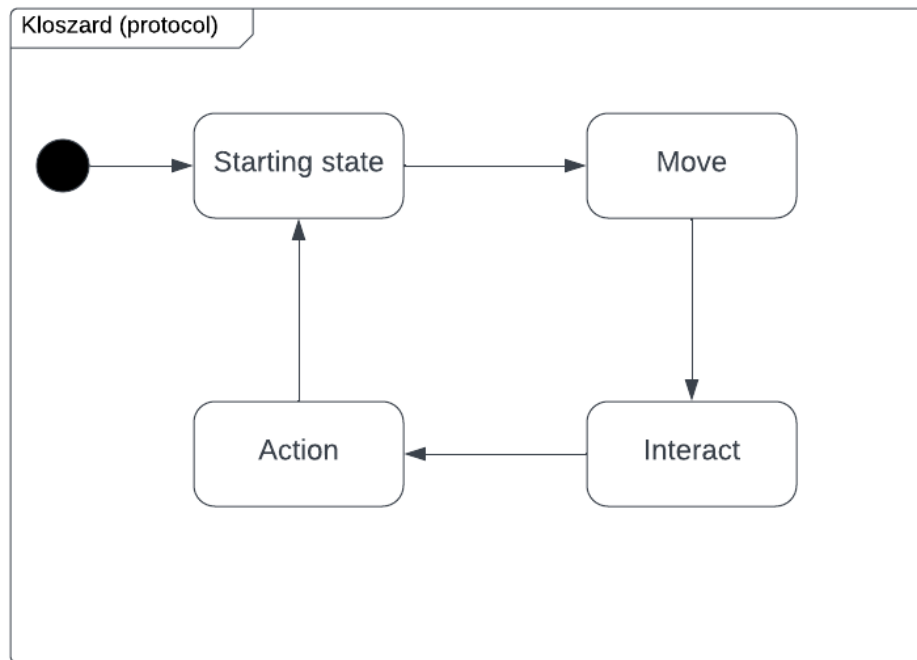


Figure 51. Figure caption

## 5.3 Diagram UC

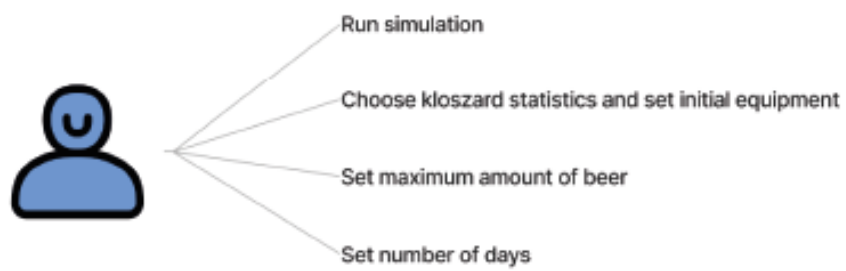


Figure 52. Figure caption