```
┌─────────────────────────┐
│        MapObject         │
├─────────────────────────┤
│ # x_pos_                 │
│ # y_pos_                 │
├─────────────────────────┤
│ + MapObject()            │
│ + MapObject()            │
│ + MapObject()            │
│ + ~MapObject()           │
│ + moveTo()               │
│ + moveByVector()         │
│ + getX()                 │
│ + getY()                 │
│ + simulationStep()       │
│ + serialize()            │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────┐
│         Creature         │
├─────────────────────────┤
│ # radius_                │
│ # angle_                 │
│ # speed_                 │
│ # fecundity_             │
│ # max_repletion_         │
│ # max_hydration_         │
│ # max_energy_            │
│ # max_age_               │
│ # repletion_             │
│ # hydration_             │
│ # energy_                │
│ # age_                   │
│ # is_dead_               │
├─────────────────────────┤
│ + Creature()             │
│ + Creature()             │
│ + isDead()               │
│ + simulationStep()       │
│ + serialize()            │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────┐
│         Predator         │
├─────────────────────────┤
│                          │
├─────────────────────────┤
│ + Predator()             │
│ + Predator()             │
│ + simulationStep()       │
│ + serialize()            │
└─────────────────────────┘
```