GridPoint

+ row : int
+ col : int

GridPoint (int, int)
GridPoint (GridPoint)

+ equals(Object) : boolean
+ hashCode() : int
+ toString() : String
+ dist(GridPoint) : int

City

+ WIDTH* : int
+ HEIGHT* : int
+ MAX_COL* : int
+ MAX_ROW* : int
- creatures : List<Creatures>
- creatureGrid : HashMap<Gridpoint, List<Creature>>
- rmQueue : Queue<Creature>
- addQueue : Queue<Creature>
- rand : Random

City (Random, int, int, int)

+ numCreatures() : int
+ queueRmCreature(Creature) : void
+ queueAddCreature(Creature) : void
+ clearQueue() : void
+ simulate() : void

Depends on

Creature

+ NORTH* : int
+ SOUTH* : int
+ EAST* : int
+ WEST* : int
+ NUM_DIRS* : int
+ DIRS* : int[]
# dirRow : int[]
# dirCol : int[]
+ LAB_BLACK* : char
+ LAB_BLUE* : char
+ LAB_RED* : char
+ LAB_YELLOW* : char
+ LAB_ORANGE* : char
+ LAB_PINK* : char
+ LAB_MAGENTA* : char
+ LAB_CYAN* : char
+ LAB_GRAY* : char
- dir : int
- point : GridPoint
lab : char
rand : Random
city : City

Creature (int, int, City, Random)

+ getRow() : int
+ getCol() : int
+ getGridPoint() : GridPoint
+ dist(Creature) : int
+ toString() : String
+ maybeTurn() : void
+ takeAction() : void
+ die() : boolean
+ step() : void

Depends on

Inherits

Mice

+ NORTH* : int
+ SOUTH* : int
+ EAST* : int
+ WEST* : int
+ NUM_DIRS* : int
+ DIRS* : int[]
# dirRow : int[]
# dirCol : int[]
+ LAB_BLACK* : char
+ LAB_BLUE* : char
+ LAB_RED* : char
+ LAB_YELLOW* : char
+ LAB_ORANGE* : char
+ LAB_PINK* : char
+ LAB_MAGENTA* : char
+ LAB_CYAN* : char
+ LAB_GRAY* : char
+ dirRow : int[]
+ dirCol : int[]
+ lab : char
+ rand : Random
+ city : City

Mice (int, int, City, Random)

+ getRow() : int
+ getCol() : int
+ getGridPoint() : GridPoint
+ dist(Creature) : int
+ toString() : String
+ maybeTurn() : void
+ takeAction() : void
+ die() : boolean
+ step() : void

Cats

+ NORTH* : int
+ SOUTH* : int
+ EAST* : int
+ WEST* : int
+ NUM_DIRS* : int
+ DIRS* : int[]
# dirRow : int[]
# dirCol : int[]
+ LAB_BLACK* : char
+ LAB_BLUE* : char
+ LAB_RED* : char
+ LAB_YELLOW* : char
+ LAB_ORANGE* : char
+ LAB_PINK* : char
+ LAB_MAGENTA* : char
+ LAB_CYAN* : char
+ LAB_GRAY* : char
+ dirRow : int[]
+ dirCol : int[]
+ lab : char
+ rand : Random
+ city : City

Cats (int, int, City, Random)

+ getRow() : int
+ getCol() : int
+ getGridPoint() : GridPoint
+ dist(Creature) : int
+ toString() : String
+ maybeTurn() : void
+ takeAction() : void
+ die() : boolean
+ step() : void

Inherits

Zombie Cats

+ NORTH* : int
+ SOUTH* : int
+ EAST* : int
+ WEST* : int
+ NUM_DIRS* : int
+ DIRS* : int[]
# dirRow : int[]
# dirCol : int[]
+ LAB_BLACK* : char
+ LAB_BLUE* : char
+ LAB_RED* : char
+ LAB_YELLOW* : char
+ LAB_ORANGE* : char
+ LAB_PINK* : char
+ LAB_MAGENTA* : char
+ LAB_CYAN* : char
+ LAB_GRAY* : char
+ dirRow : int[]
+ dirCol : int[]
+ lab : char
+ rand : Random
+ city : City

Zombie Cats (int, int, City, Random)

+ getRow() : int
+ getCol() : int
+ getGridPoint() : GridPoint
+ dist(Creature) : int
+ toString() : String
+ maybeTurn() : void
+ takeAction() : void
+ die() : boolean
+ step() : void

Inherits

Key
+ public
- private
* static
# protected
⟶ inherits
┄┄▶ Depends on