

1. Projektáttekintés

- A projekt célja és rövid leírása
 - Funkciók, amiket a szimuláció tudni fog
-

2. Szabályrendszer és modell

- A rács működésének leírása (méret, koordináták, szomszédság típusa)
 - Fajok és objektumok viselkedése:
 - Fű állapotváltozásai, növekedés, tápérték
 - Nyúl viselkedése: evés, mozgás, szaporodás, halál
 - Róka viselkedése: vadászat, mozgás, szaporodás, halál
 - A körciklus lépéseinak sorrendje (döntés → mozgás → táplálkozás → szaporodás → frissítés → elhullás)
 - Szabályok és feltételek pontos megfogalmazása (pl. mikor szaporodik egy állat, mikor pusztul el)
-

3. Architektúra és Solution felépítés

- Projektek (pl. Domain, Engine, UI, Tests)
 - Rétegek és szerepük
 - A program fő komponenseinek felelősségi körei
 - Tervezett függőségek, interfészök
-

4. Osztályok és entitások

- Főbb osztályok felsorolása (pl. Rabbit, Fox, Grid, Simulation)
 - Osztályok felelőssége és kapcsolatai
 - UML diagram vázlat / szöveges osztálystruktúra
 - Állapotgépek (pl. fű életciklusa, állatok jöllakottsága)
-

5. Algoritmusok és konfliktuskezelés

- Döntési logikák leírása (ki mit csinál egy körben)
- Konfliktusok feloldásának módja (pl. két állat ugyanarra a mezőre lép)
- Prioritások (pl. róka > nyúl)
- Véletlenszerű döntések kezelése, determinisztikus seed használata

