**Virologist CLASS:**

*equipGloves(g: Gloves)* -> hozzáad egy kesztyűt a listához, amikor felveszi a kezére, törli az

Inventoryból

*equipSacks(s: Sack)* -> hozzáad egy zsákot a listához, amikor felveszi a hátára, törli az

Inventoryból, növeli az inventory MaxMaterial számát a zsák kapacitásával

*equipCloack(c: Cloak)* -> hozzáad egy köpenyt a listához, törli az Inventoryból

*wannaPickUp(s: Shelter)* -> rámegy az óvóhelyre, az megkérdezi, hogy fel akarja-e venni a

felszereléseket

*defense(fr: Virologist, a: Agent)* -> végig megy a kesztyűkön, utána a köpenyen és használja őket

*takeOffGloves()*: *Gloves*-> eltávolítja a virológusról az eszközt

*takeOffSack()*: *Sack*-> eltávolítja a virológusról az eszközt

*takeOffCloak()*: *Cloak*-> eltávolítja a virológusról az eszközt

*wannaTouchy(l: Lab)* -> megmondja az Inventorynak, h új kódot akar tanulni, ha igen, akkor meghívja a *learnGCode*-t, ha a visszatérés true, akkor megvizsgálja, hogy meg van-e mindegyik kód…????????

*create():Agent* -> kiveszi a megfelelő számú anyagot az inventoryból, létrehoz egy elemet az

ágens listában, elindít egy timert(szavatossági idő)

**Equipment CLASS:**

*pickUp(v: Virologist)* -> üres

**Gloves CLASS:**

*pickUp(v : VIrologist)* -> Inventoryba rakja a kesztyűt

*use(fr: Virologist, a: Agent): boolean* -> eldönti, hogy használja-e vagy sem, ha igen, akkor

visszadobja a támadóra az ágenst, visszatérés: használta v sem

**Sack CLASS:**

*pickUp(v: Virologist)* –> hozzáadja az Inventoryhoz a zsákot

**Cloak CLASS:**

*pickUp(v :Virologist)* -> hozzáadja az Inventoryhoz a köpenyt

*evade(): boolean* -> eldönti, hogy kivédi-e a támadást(82,3% eséllyel)

**Inventory CLASS:**

*MaxMaterial: int* -> maximálisan eltárolható anyagok száma

*MaxEquipment: int* -> maximálisan tárolható felszerelések száma

*addEqToInv(s: Shelter):* -> ha van hely az Inventoryban, akkor elkéri az óvóhelytól a felszerelést

és törli az óvóhelyről a felszerelést, ha nincs hely nem történik semmi

*removeGloves()* -> eltávolítja az Inventoryból a felszerelést

*removeSack()* -> eltávolítja az Inventoryból a felszerelést

*removeCloak()* -> eltávolítja az Inventoryból a felszerelést

*learnGCode(l: Lab): boolean* -> letapogatja a kódot, de előtte megnézi, hogy már ismeri-e, ha

igen, akkor nem adja hozzá, ha nem, akkor hozzáadja a listához. Visszatérés: megismert-e új kódot

*forgetGCode()* -> kitörli az összes eddig megismert kódot az Inventoryból

*addMat()* -> hozzáad az inventory anyagok listájához listához egy anyagot, előfeltétel, hogy

legyen elég hely az inventoryban

**Shelter CLASS:**

*arrive(v: Virologist) ->* ha rálép egy virológus, akkor megkérdezi, hogy akar-e felvenni eszközt és

indítja a *pickUp*-ot

*removeEp(ep: Equipment)*-> leveszi a felszerelést az óvóhely mezőről

*refillEq(eq: Equipment)* -> újratölti felszerelésekkel az óvóhelyet

**Field CLASS:**

*arrive(v: Virologist)* -> a virológust eltávolítja az előző mezőjéről és hozzáadja ahhoz, amelyikre

lépni akar

*leave(v: Virologist)* -> ?????????

**Lab CLASS:**

*arrive(v: Virologist)* -> basic arrive(Field CLASS) + megkérdezi a virológust, hogy akar-e kódot

letapizni,

**Storage CLASS:**

*arrive(v: Virologist)* -> megkérdezi, hogy szeretne-e felvenni, ha igen akkor megmutatja a

raktárban megtalálható anyagokat, lekérdezi az Invetorytol, hogy mennyi helye van még, meghívja az *addMtat()*-ot

*removeMat(m:Mat)* -> kiveszi a raktár listájából a játékos által kiválasztott anyagokat

*refill(m:Mat)* -> újratölti a raktárt anyagokkal

**GCode CLASS:**

*gCName: String* ->kód által előállítható ágens neve

**Game CLASS:**

*MaxGCode: int* -> maximális megismerhető genetikai kódok száma.

*startGame()* ->

*endGame(v: Virologist)* ->

**Agent CLASS:**

**Material CLASS:**

*MatName:String* -> anyag típusa