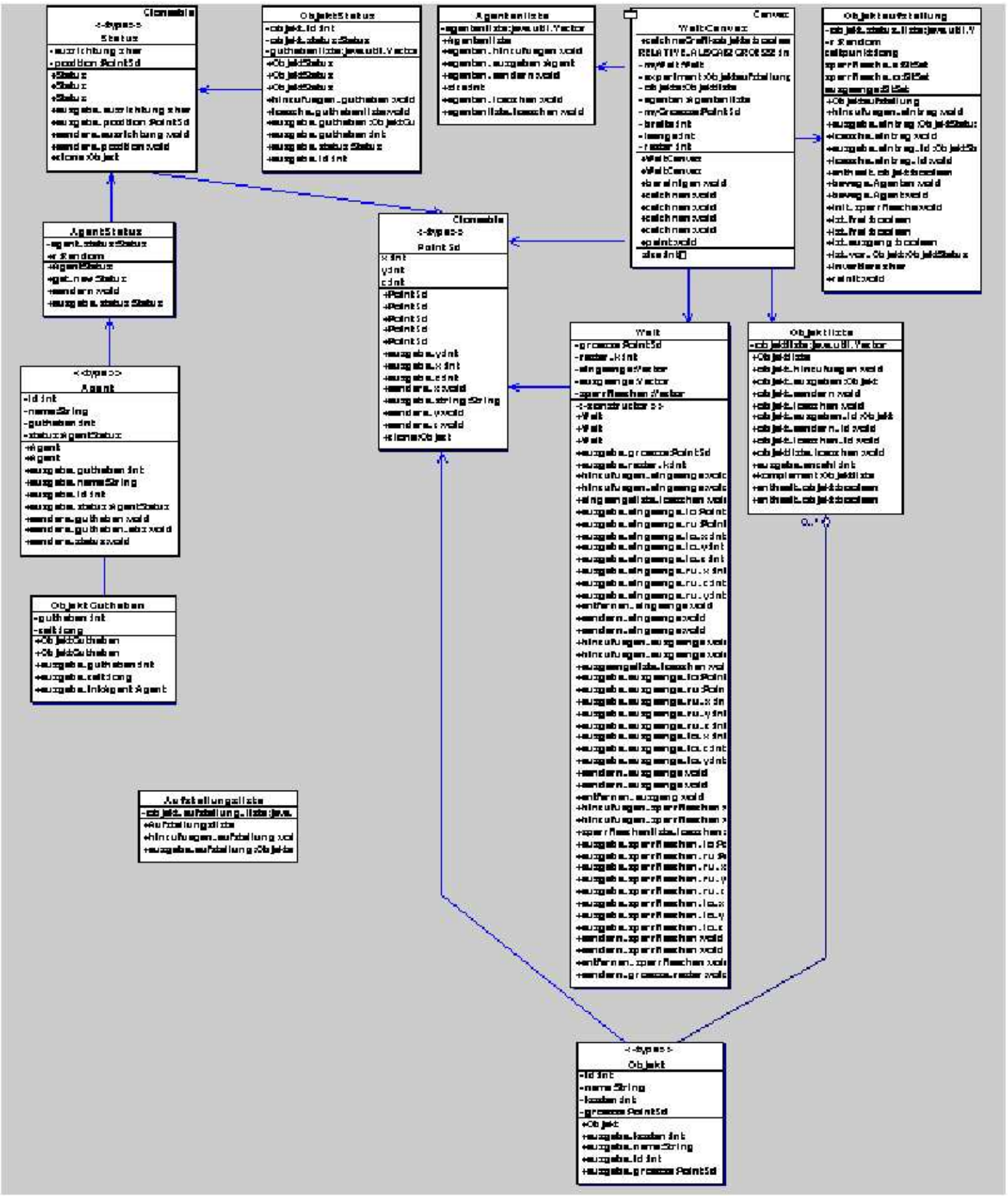
Cloneable
<<type>>
Status
-ausrichtung:char
-position:Point3d
+Status()
+Status()
+Status()
+ausgeben_ausrichtung():char
+ausgeben_position():Point3d
+aendern_ausrichtung():void
+aendern_position():void
+clone():Object
ObjektStatus
-objekt_id:int
-objekt_status:Status
-guthabenliste:java.util.Vector
+ObjektStatus()
+ObjektStatus()
+ObjektStatus()
+hinzufuegen_guthaben():void
+loeschen_guthabenliste():void
+ausgeben_guthaben():Object
+ausgeben_id():int
+ausgeben_status():Status
Agentenliste
-agentenliste:java.util.Vector
+Agentenliste()
+agenten_hinzufuegen():void
+agenten_ausgeben():Agent
+agenten_aendern():void
+clear():int
+agenten_loeschen():void
+agentenliste_loeschen():void
Canvas
WeltCanvas
+schirmGroesse:Point3d
RELATIVE_ALIGNMENT_CROSSHAIR
-myWelt:Welt
-experiment:Objektaufstellung
-objekteListe:Objektliste
-agenten:Agentenliste
-myCrosscenePoint3d
-breite:int
-laenge:int
-raster:int
+WeltCanvas()
+WeltCanvas()
+bereinigen():void
+switchman():void
+switchman():void
+switchman():void
+switchman():void
+paint():void
-size:int[]
Objektaufstellung
-objekt_status_liste:java.util.V
-rSandom
-zeitpunktloeschen
-sperrflaechen_x:Stat
-sperrflaechen_y:Stat
-ausgangsliste:
+Objektaufstellung()
+hinzufuegen_eintrag():void
+ausgeben_eintrag():Objekt-Status
+loeschen_eintrag():void
+ausgeben_eintrag_id():Objekt-Sta
+loeschen_eintrag_id():void
+enthaelt_objekt():boolean
+bewegen_Agenten():void
+bewegen_Agenten():void
+init_sperrflaechen():void
+Kollision():boolean
+Kollision():boolean
+Kollision_ausgang():boolean
+Kollision_var_Objekt():Objekt-Status
+invertieren():char
+reinit():void
AgentStatus
-agent_status:Status
-rSandom
+AgentStatus()
+get_new_Status()
+aendern():void
+ausgeben_status():Status
Cloneable
<<type>>
Point3d
x:int
y:int
z:int
+Point3d()
+Point3d()
+Point3d()
+Point3d()
+Point3d()
+ausgeben_y():int
+ausgeben_x():int
+ausgeben_z():int
+aendern_x():void
+ausgeben_string():String
+aendern_y():void
+aendern_z():void
+clone():Object
Welt
-prozesse:Point3d
-raster:int
-eingaenge:Vector
-ausgaenge:Vector
-sperrflaechen:Vector
<<constructor>>
+Welt()
+Welt()
+Welt()
+ausgeben_prozesse():Point3d
+ausgeben_raster():int
+hinzufuegen_eingang():void
+hinzufuegen_eingang():void
+eingangsliste_loeschen():void
+ausgeben_eingang_x():Point
+ausgeben_eingang_y():Point
+ausgeben_eingang_x():int
+ausgeben_eingang_y():int
+ausgeben_eingang_x():int
+ausgeben_eingang_y():int
+ausgeben_eingang_z():int
+ausgeben_eingang_z():int
+entfernen_eingang():void
+aendern_eingang():void
+aendern_eingang():void
+hinzufuegen_ausgang():void
+hinzufuegen_ausgang():void
+ausgangsliste_loeschen():void
+ausgeben_ausgang_x():Point
+ausgeben_ausgang_y():Point
+ausgeben_ausgang_x():int
+ausgeben_ausgang_y():int
+ausgeben_ausgang_x():int
+ausgeben_ausgang_x():int
+ausgeben_ausgang_z():int
+ausgeben_ausgang_z():int
+aendern_ausgang():void
+aendern_ausgang():void
+entfernen_ausgang():void
+hinzufuegen_sperrflaechen():
+hinzufuegen_sperrflaechen():
+sperrflaechenliste_loeschen():
+ausgeben_sperrflaechen_x():Po
+ausgeben_sperrflaechen_y():Po
+ausgeben_sperrflaechen_x():
+ausgeben_sperrflaechen_y():
+ausgeben_sperrflaechen_z():
+ausgeben_sperrflaechen_z():
+ausgeben_sperrflaechen_z():
+aendern_sperrflaechen():void
+aendern_sperrflaechen():void
+entfernen_sperrflaechen():void
+aendern_prozesse_raster():void
Objektliste
-objektliste:java.util.Vector
+Objektliste()
+objekt_hinzufuegen():void
+objekt_ausgeben():Objekt
+objekt_aendern():void
+objekt_loeschen():void
+objekt_ausgeben_id():Objekt
+objekt_aendern_id():void
+objekt_loeschen_id():void
+objektliste_loeschen():void
+ausgeben_anzahl():int
+komplement():Objektliste
+enthaelt_objekt():boolean
+enthaelt_objekt():boolean
0..*
<<type>>
Agent
-id:int
-name:String
-guthaben:int
-status:AgentStatus
+Agent()
+Agent()
+ausgeben_guthaben():int
+ausgeben_name():String
+ausgeben_id():int
+ausgeben_status():AgentStatus
+aendern_guthaben():void
+aendern_guthaben_abs():void
+aendern_status():void
ObjektGuthaben
-guthaben:int
-zeitpunkt:long
+ObjektGuthaben()
+ObjektGuthaben()
+ausgeben_guthaben():int
+ausgeben_zeitpunkt():long
+ausgeben_Inhaber():Agent
Aufstellungsliste
-objekt_aufstellung_liste:java.
+Aufstellungsliste()
+hinzufuegen_aufstellung():vol
+ausgeben_aufstellung():Objekte
<<type>>
Objekt
-id:int
-name:String
-kosten:int
-prozesse:Point3d
+Objekt()
+ausgeben_kosten():int
+ausgeben_name():String
+ausgeben_id():int
+ausgeben_prozesse():Point3d