

KLASA GAME INICJUJĄCA PROGRAM (GAME.PY)

Metody:

- `init` – tworzy instancje wszystkich obiektów oraz zapisuje je w reprezentacji wiedzy programu, następnie wywołuje główną pętlę programu, która odświeża obraz 10 razy na sekundę
- `draw` – w pierwszej kolejności rysujemy elementy podłogi odpowiadające klasie `gridElement`, następnie kolejne elementy
- `showGrid` – odwzorowuje każdy element z reprezentacji wiedzy oraz wyświetla je w konsoli programu (metoda pomocnicza)

Zmienne:

- `x` – szerokość okna
- `y` – wysokość okna
- `idTable`, `idOrder`, `idItem`, `idOrderTable` – zmienne do identyfikacji elementów
- `waiterNumberInGrid` – wektor dwuelementowy pozycji kelnera w liście
- `grid` – lista list z instancjami wszystkich elementów na planszy

KLASA WAITER INICJUJĄCA AGENTA (WAITER.PY)

Metody:

- `move` – odczytuje naciśnięty klawisz i wywołuje odpowiadającą mu metodę
- `moveUp`, `moveDown`, `moveLeft`, `moveRight` – sprawdza typ elementu, na który chcemy się przenieść, w przypadku potencjalnej kolizji (element nie jest podłogą), ruch nie następuje, w przeciwnym razie zmieniamy położenie w instancji kelnera i elementu podłogi, zamieniamy ich pozycję w liście `grid`

Zmienne:

- `x`, `y` – pozycja elementu w siatce
- `image` – obraz kelnera

KLASA TABLE INICJUJĄCA STOLIK (TABLE.PY)

Zmienne:

- `x`, `y` – pozycja stolika w siatce
- `image` – obraz stolika
- `isBusy` – zajętość stolika
- `isClean` – czystość stolika
- `numOfDish` – ilość dań na stoliku (rozdzielane na dania zjedzone, niezjedzone, ciepłe, zimne, z priorytetem)

KLASA GRIDELEMENT INICJUJĄCA PŁYTKĘ PODŁOGI (GRIDELEMENT.PY)

Zmienne:

- x, y – pozycja płytki w siatce
- image – obraz płytki podłogi

KLASA ORDER INICJUJĄCA POTRAWĘ (ORDER.PY)

Metody:

- StartOrderRealization – rozpoczynamy realizację zamówienia
- DeliverToClient – dostarczenie zamówienia do klienta

Zmienne:

- isReadyToDeliver – zmienna bool
- type – typ potrawy (ciepła, zimna, napoje, deser)

KLASA ORDERTABLE INICJUJĄCA LADE DO WYSTAWIENIA POSIŁKÓW (ORDERTABLE.PY)

Zmienne:

- x, y – pozycja w siatce
- image – zdjęcie lady

REPREZENTACJA WIEDZY

Wszystkie instancje obiektów są przechowywane w liście list. Na jej podstawie rysowane są wszystkie elementy gry.

LINK DO REPOZYTORIUM GIT

https://git.wmi.amu.edu.pl/s434710/Sztuczna_Inteligencja/commits/plansza-podstawy