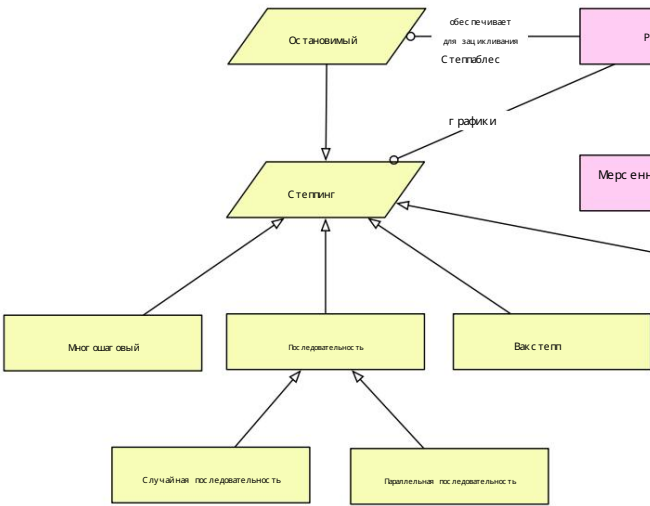


### Базовая модель MEISONA

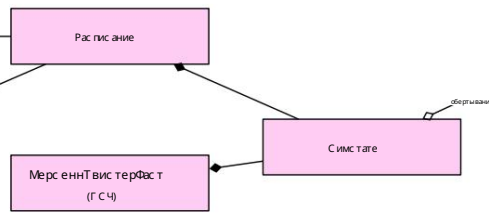
и его связь с контроллерами графического интерфейса  
 Модель состоит из Schedule, SimState и MersenneTwisterFast.  
 плюс различные агенты, запланированные в расписании, плюс различные поля  
 содержащие объекты, которыми агенты могут свободно манипулировать.

Пользователь может управлять расписанием через Консоль и  
 просматривать поля и объекты и манипулировать ими с помощью Display2D и Display3D

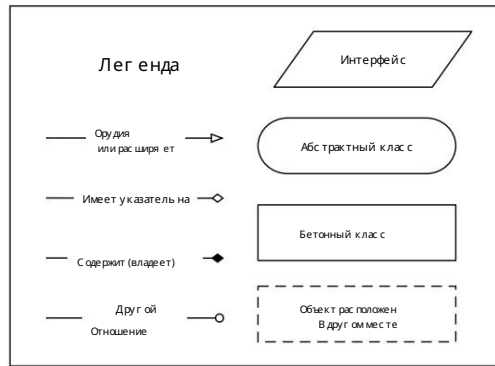
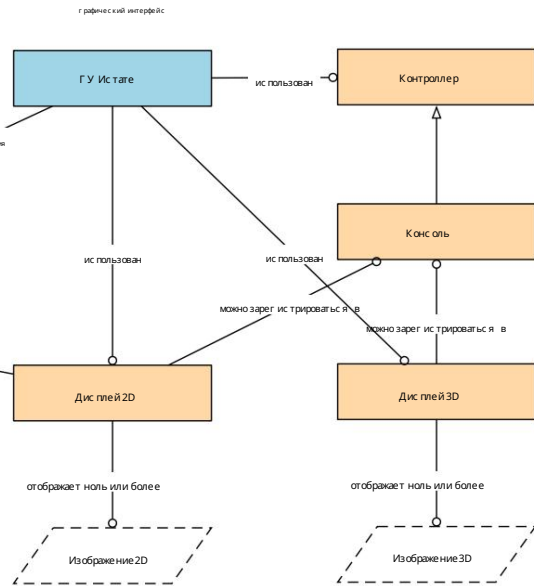
#### Планируемые объекты («Агенты»)



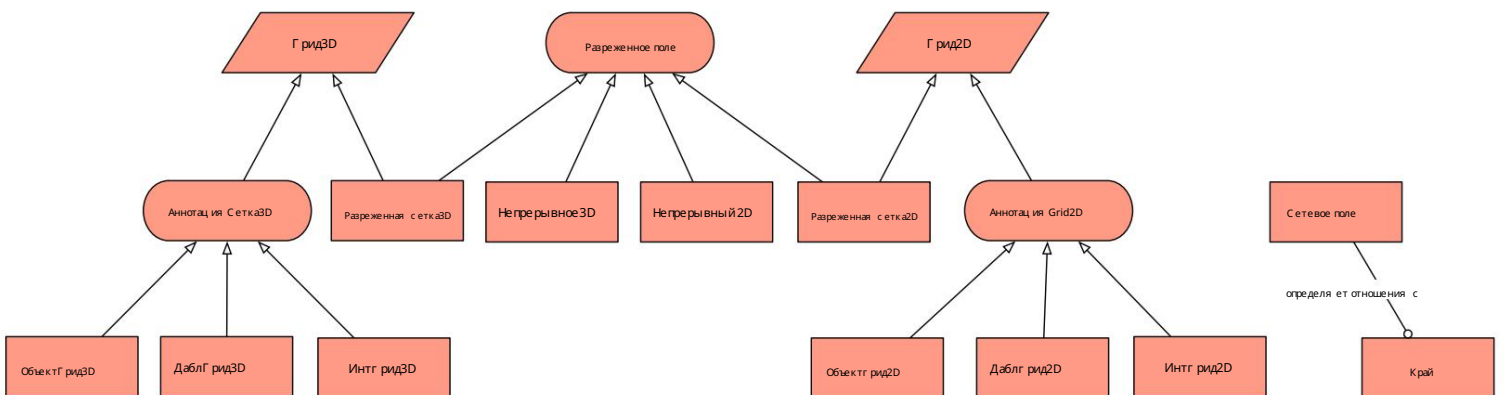
#### Элементы модели



#### API между Модель и

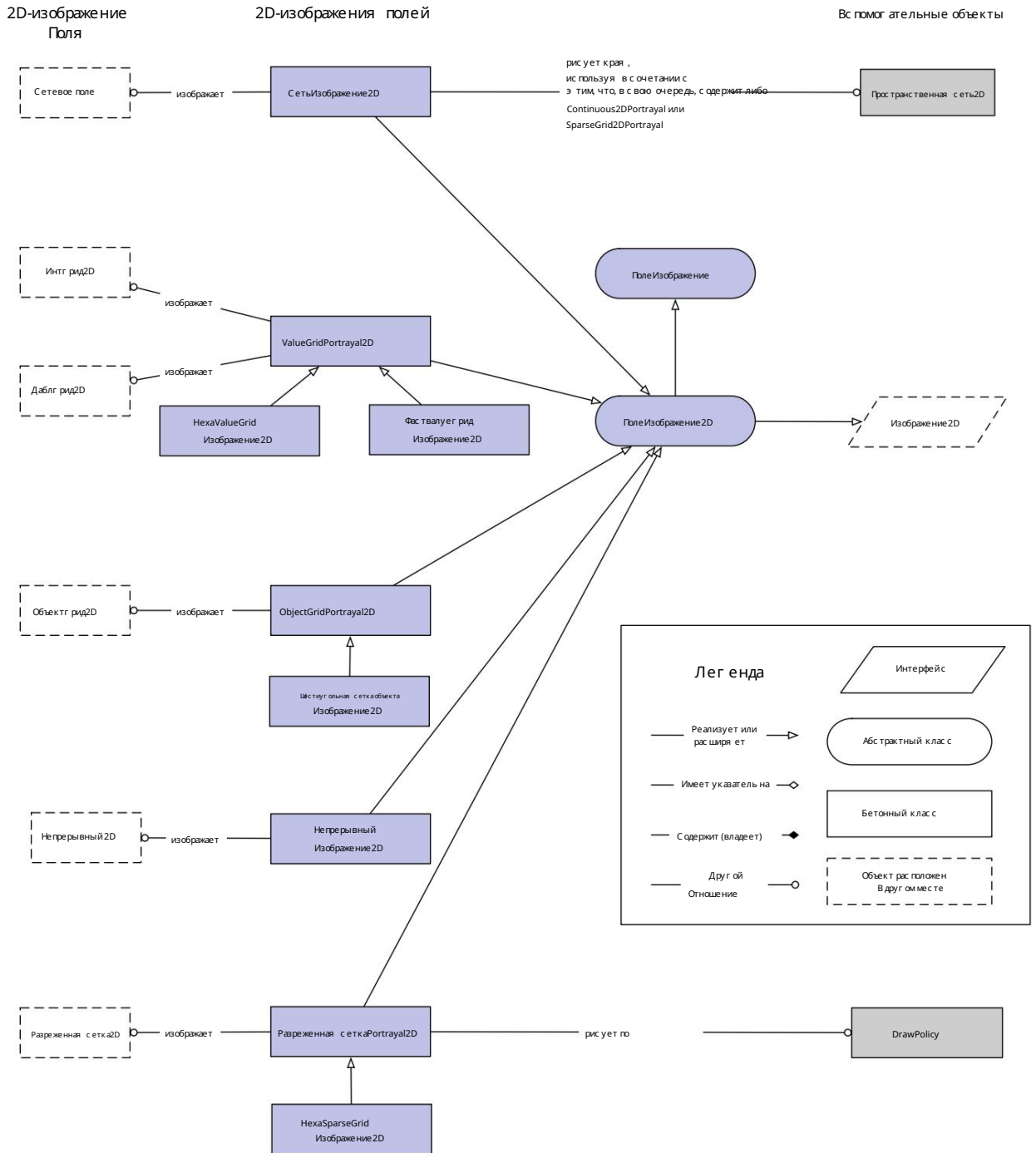


#### Поля



## 2D-изображения полей

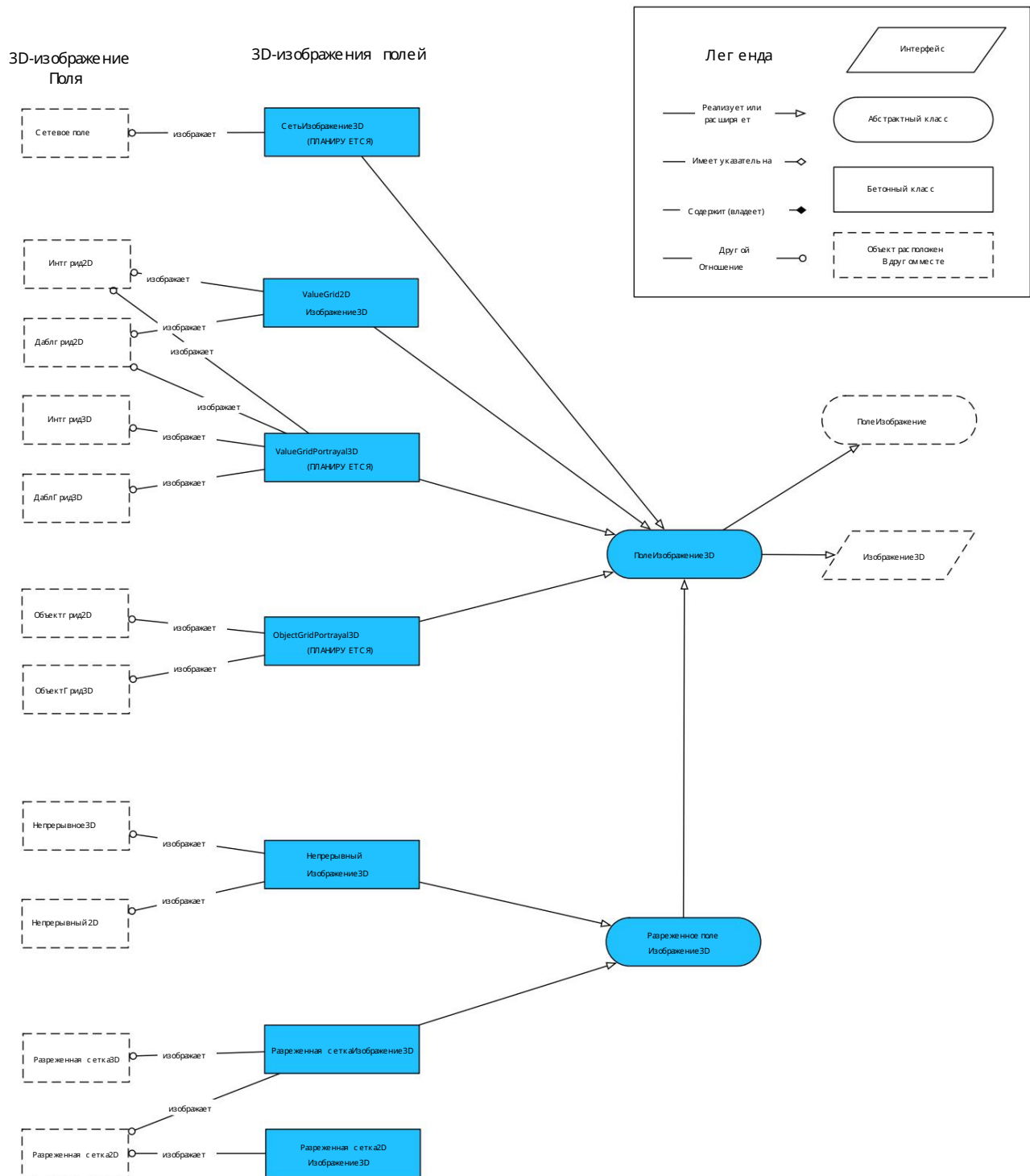
2D-изображения полей рисуют поля внутри Display2D.





# 3D-изображения полей

3D-изображения полей рисуют поля внутри Display3D.

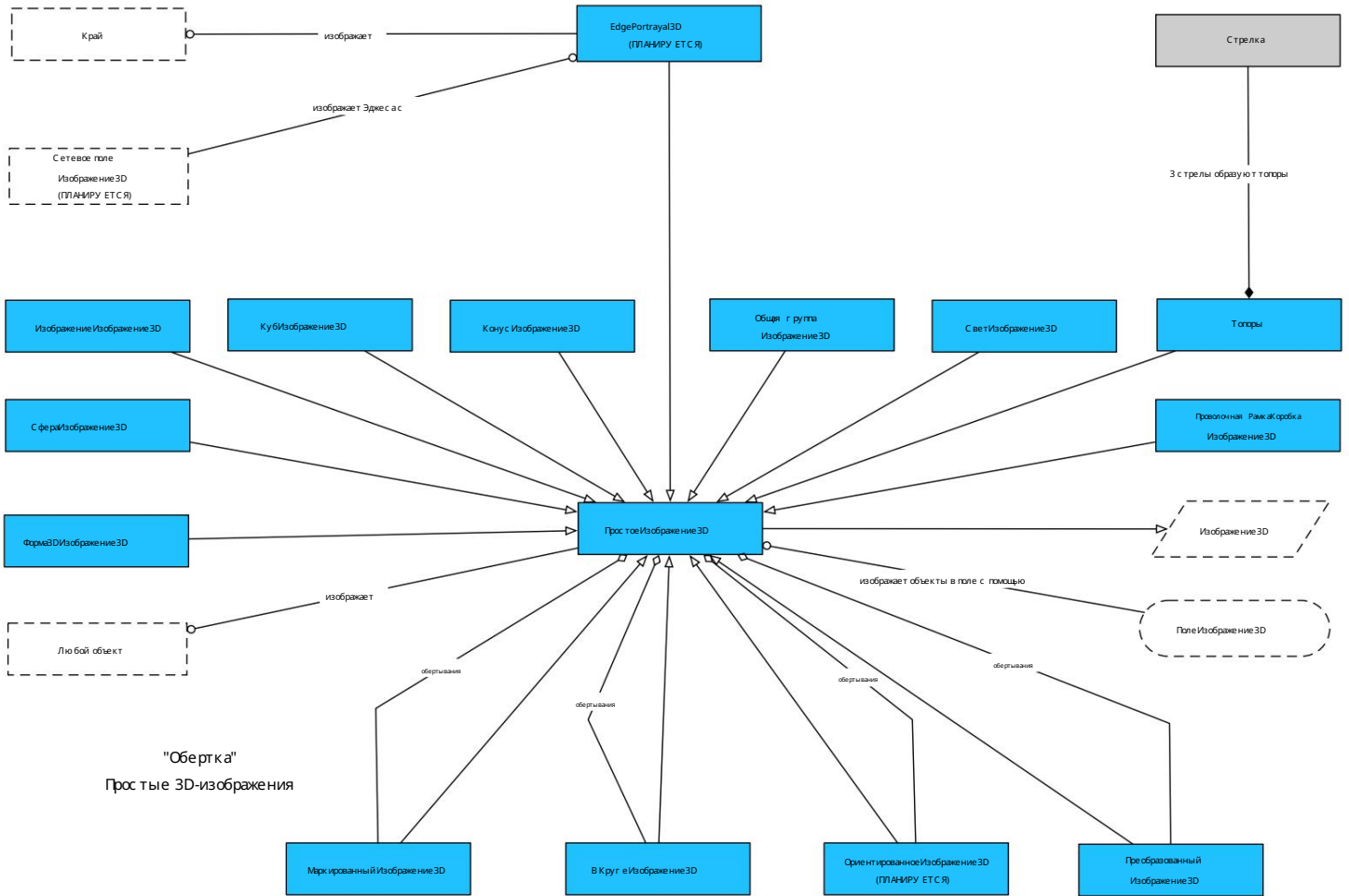


## Простые 3D-изображения и четыремерные изображения

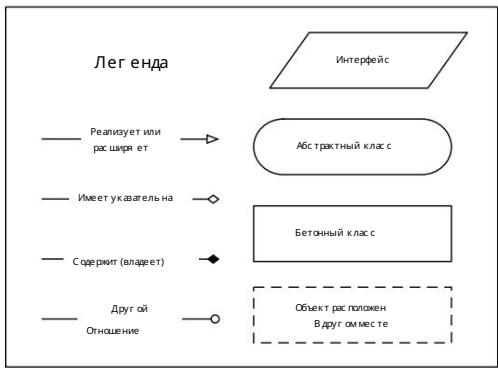
3D SimplePortrayals отображает объекты внутри полей, когда требуется 3D  
FieldPortrayals. QuadPortrayals рисует 2D-значения в 3D для ValueGrid2DPortrayal3D  
FieldPortrayal.

### Простые 3D-изображения

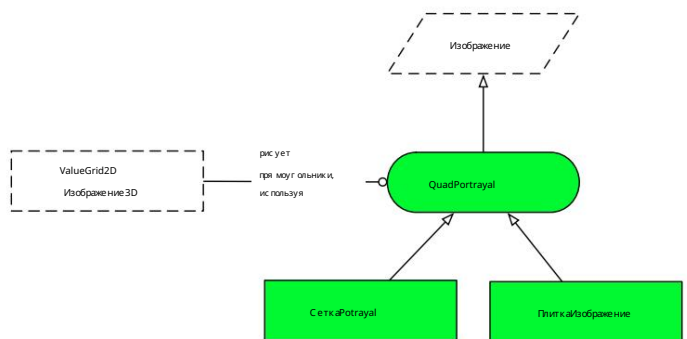
### Вспомогательные объекты



"Обертка"  
Простые 3D-изображения



### Четыремерные изображения



## Большая картина

GUState оборачивает имитационную модель и отделяет ее от средств визуализации и манипулирования пользователем. Модель можно полностью разорвать и загрузить с помощью (без GUUIState или визуализации), а также сериализовать на диск.

