Datové typy v Javě:

- **int**: Celé číslo, např. 1, 2, 3.
- **double**: Desetinné číslo, např. 1.5, 2.75.
- **boolean**: Pravdivostní hodnota, může být true nebo false.
- **char**: Jeden znak, např. 'a', 'b'.
- **String**: Textový řetězec, např. "Ahoj".

Operátory v Javě:

- **++**: Zvýší hodnotu proměnné o 1 (např. x++ znamená x = x + 1).
- **--**: Sníží hodnotu proměnné o 1 (např. x-- znamená x = x - 1).
- **==**: Porovnání dvou hodnot, vrací true, pokud jsou stejné (např. x == y).
- **!=**: Porovnání dvou hodnot, vrací true, pokud nejsou stejné (např. x != y).
- **=**: Přiřazení hodnoty proměnné (např. x = 5).

Přehled funkcí v AnyLogic:

1. **moveTo(target)**: Přesune agenta (např. autobus) na zadaný cíl (může být bod nebo jiný agent).
2. **freeAll()**: Uvolní všechny zdroje, které agent aktuálně drží, což mu umožní pokračovat v pohybu.
3. **seize(resource)**: Získá kontrolu nad zdrojem, například nad silničním pruhem nebo zastávkou.
4. **wait(time)**: Zastaví agenta na místě po určitou dobu nebo do splnění podmínky.
5. **hold(time)**: Drží agenta na místě po specifikovanou dobu.
6. **cancel()**: Zruší aktuální akci agenta, například jeho pohyb nebo čekání.
7. **cancelAll()**: Zruší všechny naplánované akce agenta, což je užitečné, když chcete agenta ihned zastavit nebo změnit jeho chování.
8. **resume()**: Pokračuje v přerušené akci, pokud byla zastavena např. příkazem wait().
9. **delay(time)**: Zpozdí akci o daný časový úsek, užitečné při synchronizaci pohybů agentů.
10. **stop()**: Ihned zastaví agenta v jeho aktuální pozici a přeruší všechny další naplánované akce.
11. **sendTo(target)**: Pošle agenta na zadané místo nebo objekt bez konkrétní trajektorie.
12. **enter()**: Umožní agentovi vstoupit do zóny nebo objektu, často používáno u parkovišť nebo zastávek.
13. **exit()**: Agent opustí aktuální zónu nebo objekt.
14. **setRoute()**: Nastaví agenta na specifikovanou trasu nebo cestu.
15. **request()**: Požádá o dostupnost zdroje před jeho obsazením.