```
┌─────────────────────────────┐
│          Program            │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│  Main(string[] args): void  │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────────┐
│              Game               │
├─────────────────────────────────┤
│  + Player : Player              │
│  + Rooms  : List<Room>          │
│  + E1     : Enemy               │
│  + E2     : Enemy               │
├─────────────────────────────────┤
│  + BuildGame() : void           │
│  - RandomRoom() : int           │
│  - RandomMove() : int           │
│  - GetTable() : DataTable       │
│  + Play() : void                │
│  - Show(Player p) : void        │
│  - Take(Player p) : void        │
│  - Drop(Player p) : void        │
│  - Commands() : void            │
│  - Look(Player p) : void        │
└─────────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────────┐
│              Item               │
├─────────────────────────────────┤
│  + Name : string                │
└─────────────────────────────────┘
```

```
┌──────────────────────────────────────┐
│                 Room                  │
├──────────────────────────────────────┤
│  + RoomItems : List<Item>            │
│  + RoomPlayers : List<Characters>    │
│  + Name : string                     │
│  + North : Room                      │
│  + South : Room                      │
│  + East  : Room                      │
│  + West  : Room                      │
├──────────────────────────────────────┤
│  + Exit(Characters character) : void │
│  + Entry(Characters character) : void│
│  + GetEnemy() : Enemy                │
│  + Take(string item) : Item          │
│  + Drop(Item item) : void            │
│  + Look() : void                     │
└──────────────────────────────────────┘
```

## Characters

+ Total: int
+ Name: string
+ PlayerItems: List<Item>
+ Position: Room

+ Characters(string _name, Room _position)
+ Inventory() : void
+ Insert(Item item) : void
+ Delete(string item) : Item
+ Move(string input) : void

## Enemy

+ Enemy(string _name, Room _position): base()

## Player

+ Player(string name, Room position): base()
- MyRandomTotal() : int
- EnemyRandomTotal() : int
+ Attack() : void
+ TakeEnemyItems: Item