1. Package base
   1. Banknote

1.1.1 Fields

|  |  |
| --- | --- |
| **- int** banknoteValue | มูลค่าของธนบัตร |
| - **int** amount | จำนวนธนบัตร |

1.1.2 Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| + **public** Banknote(**int** banknoteValue) | -รับมูลค่าของธนบัตร  -กำหนดจำนวนธนบัตรเริ่มต้นที่ 1 ใบ โดยใช้ setter |

1.1.3 Methods

|  |  |
| --- | --- |
| + **int** getAmount() | คืนจำนวนธนบัตร |
| + **void** setAmount(**int** amount) | กำหนดค่าธนบัตร ให้มีค่ากับ amount  โดยถ้ารับจำนวนธนบัตรเข้ามามีค่าน้อยกว่า 0 จะกำหนดจำนวนธนบัตรเป็น 0 |
| + **int** getBanknoteValue() | คืนมูลค่าของธนบัตร |
| + **void** setBanknoteValue(**int** banknoteValue) | กำหนดมูลค่าของธนบัตรให้มีค่าเป็น banknoteValue ที่รับเข้ามา |
| + **boolean** equals(Banknote other) | เปรียบเทียบ**มูลค่าธนบัตร**ว่าเท่ากันหรือไม่ |

* 1. CasinoBudget

1.2.1 Fields

|  |  |
| --- | --- |
| - ArrayList<Banknote> banknoteTypeList | -ArrayList เก็บ Banknote |

1.2.2 Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| + CasinoBudget() | - สร้าง ArrayList เก็บ Banknote มูลค่า 10,000 20,000 30,000 40,000 50,000 60,000 70,000 และ 80,000 อย่างละ 1 ใบ |

1.2.3 Methods

|  |  |
| --- | --- |
| + ArrayList<Banknote> getBanknoteTypeList() | -คืน ArrayList ที่เก็บ Banknote โดยก่อนคืนArrayList จะทำการสลับลำดับของ Banknote  แบบสุ่ม |

* 1. Dice

1.3.1 Fields

|  |  |
| --- | --- |
| - **String** colour | -สีของลูกเต๋า |
| - **int** point | -แต้มของลูกเต๋าที่หงายหน้าอยู่ในขณะนั้น |

1.3.2 Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| + Dice(String colour) | -รับสีของลูกเต๋าเข้ามา -กำหนดสีของลูกเต๋าเหมือนกับ colour ที่รับเข้ามา   โดยใช้ **setter** -กำหนดหน้าลูกเต๋าที่หงายขณะนั้นให้มีค่าเป็น 1  โดยใช้ setter |

1.3.3 Method

|  |  |
| --- | --- |
| + **void** rolling() | - สุ่มหน้าลูกเต๋าระหว่างเลข 1-6 และ กำหนดหน้า  ลูกเต๋าที่หงายอยู่ขณะนั้นให้เป็นเลขที่สุ่มได้ |
| + **String** getColour() | - คืนสีของลูกเต๋า |
| + **void** setColour(String colour) | - กำหนดสีของลูกเต๋าให้เหมือน colour ที่รับเข้ามา |
| + **int** getPoint() | - คืนหน้าของลูกเต๋าที่หงายอยู่ในขณะนั้น |
| + **void** setPoint(**int** point) | - กำหนดหน้าของลูกเต๋าที่หงายอยู่ในขณะนั้นให้มีค่าเท่ากับ point ที่รับเข้ามา |