1. **Package base**
   1. Class 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. Class 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 บาท 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 |

* 1. Class Location

1.4.1 Fields

|  |  |
| --- | --- |
| - ArrayList<**Banknote**> fund | - ArrayList เก็บธนบัตรทั้งหมดของ Location |
| - ArrayList<**Integer**> diceInLocation | - ArrayList เก็บจำนวนลูกเต๋าที่ผู้เล่นวางไว้ใน  Location โดยเริ่มที่ ArrayList ช่องที่ 0 แทน  จำนวนลูกเต๋าที่วางไว้บน Location ของ ผู้เล่น  คนที่ 1 จนถึงช่องสุดท้ายแทน จำนวนลูกเต๋าที่วาง  ไว้บน Location ของผู้เล่นคนสุดท้าย |
| - **String** name | - ชื่อ Location |
| - **CasinoBudget** budget | - เงินกองกลางของเกม |
| - **int** amountOfPlayer | - จำนวนผู้เล่นทั้งหมด |
| - **int** diceValue | - ค่าของลูกเต๋าประจำ Location |

1.4.2 Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| -Location(String name,**int** amountOfPlayer, **int** diceValue) | -รับ ชื่อสถานที่,จำนวนผู้เล่น และ หน้าลูกเต๋าประจำ  Location ตามลำดับ  - กำหนดชื่อสถานที่ให้เหมือน name ที่รับเข้ามา  โดยใช้ setter  -กำหนดจำนวนผู้เล่นให้เหมือน amountOfPlayer  ที่รับเข้ามาโดยใช้ setter  -กำหนดหน้าลูกเต๋าประจำ Location ให้เหมือน  diceValue ที่รับเข้ามาโดยใช้ setter  -สร้าง ArrayList<Banknote> เพื่อใช้เก็บธนบัตร  ทั้งหมดที่ Location มี  -สร้าง ArrayList<Integer> เพื่อเก็บลูกเต๋าของผู้เล่น  แต่ละคนที่วางไว้บน Location โดยมีช่องเท่ากับ  จำนวนผู้เล่นและทุกช่องมีค่าเป็น 0  - ตรวจสอบจำนวนเงินใน Location ว่ามีค่าน้อยกว่า  50,000 หรือไม่ โดย สามารถหาผลรวมของจำนวน  เงินที่ Location มีได้ โดยเรียก  **fundValue(fund)** ถ้าน้อยกว่าให้เพิ่มธนบัตรให้  Location เพิ่มโดยการเรียกใช้ **updateFund()**  จนกว่าจะมี จำนวนเงิน มากกว่าหรือเท่ากับ 50,000 |

1.4.3 Method

|  |  |
| --- | --- |
| + **int** fundValue(ArrayList<Banknote> fund) | - คืนผลรวมของมูลค่าธนบัตรทั้งหมดที่ Location มี |
| + **void** addDice(Player p,int amount) | -รับ Player ที่ต้องการวางลูกเต๋า และ   จำนวนลูกเต๋าที่ต้องการจะวาง  - เพิ่มจำนวนลูกเต๋าที่ผู้เล่นวางบน Location โดย  ตรวจสอบสีลูกเต๋าของผู้เล่น   ถ้าลูกเต๋า**สีขาว** แสดงถึงผู้เล่นคนแรก ให้ใส่ลูกเต๋า  ลงในช่องที่ 0 ของ diceInLocation  ถ้าลูกเต๋า**สีน้ำเงิน** แสดงถึงผู้เล่นคนที่ 2 ให้ใส่  ลูกเต๋า ลงในช่องที่ 1 ของ diceInLocation  ถ้าลูกเต๋า**สีแดง** แสดงถึงผู้เล่นคนที่ 3 ให้ใส่ลูกเต๋า  ลงในช่องที่ 2 ของ diceInLocation  ถ้าลูกเต๋า**สีเขียว** แสดงถึงผู้เล่นคนที่ 4 ให้ใส่ลูกเต๋า  ลงในช่องที่ 3 ของ diceInLocation  ถ้าลูกเต๋าสีเหลือง แสดงถึงผู้เล่นคนที่ 5 ให้ใส่  ลูกเต๋า ลงในช่องที่ 4 ของ diceInLocation |
| + **boolean** haveSameElement(**int** amount) | - รับจำนวนของลูกเต๋าเข้ามา  - ตรวจสอบว่า ใน diceInLocation มีค่าซ้ำกัน  หรือไม่ ถ้าซ้ำให้เปลี่ยนค่าทุกช่องที่มีค่าเท่ากับ  amount เป็น 0 และคืน false ถ้าไม่ซ้ำไม่ต้องทำ  อะไรและคืน true |
| + **int** sendReward(Player p) | - ให้เงินจำนวนเท่ากับมูลค่าของธนบัตรที่มีมูลค่า  มากที่สุดแก่ Player p และนำธนบัตรใบนั้นออก  ทำการตรวจสอบจำนวนธนบัตรถ้าธนบัตรมูลค่า  ใดมีจำนวนเป็น 0 ให้ทำการลบออกจากArrayList  และทำการเรียง ธนบัตรจากมูลค่ามากไปน้อย |
| + **void** updateFund() | - จะถูกเรียกในกรณีที่ผลรวมมูลค่าธนบตรทั้งหมดมี  ค่าน้อยกว่า 50,000 บาท จะทำการเพิ่ม  ธนบัตรใบแรก  สุดให้ใน budget ให้กับ Location ก่อนจะ  ทำการเพิ่มจะเช็คว่ามีธนบัตรมูลค่าเท่ากับ  ใบแรกสุดใน budget ใน fund หรือไม่   ถ้ามีให้ทำการเพิ่มจำนวนของธนบัตรมูลค่านั้น  ถ้าไม่มีให้ทำการสร้าง Banknote ที่มีมูลค่าเท่ากับ  ธนบัตรใบแรกสุดให้ใน budget  แล้วเพิ่มเข้าไปในfund - ทำการเรียงมูลค่าธนบัตรใน fund จากมูลค่า  มากไปน้อย |
| + **int** getAmountOfPlayer() | - คืนค่าจำนวนผู้เล่น |
| + **void** setAmountOfPlayer(**int** amountOfPlayer) | - กำหนดจำนวนผู้เล่นให้มีค่าเหมือน  amountOfPlayer  ถ้าamountOfPlayer น้อยกว่า 2 ให้กำหนดเป็น 2  ถ้ามากกว่า 5 ให้กำหนดเป็น 5 |
| + ArrayList<Banknote> getFund() | - คืน ArrayList ที่เก็บธนบัตรทั้งหมดใน Location |
| + **void** setFund(ArrayList<Banknote> fund) | - กำหนด ArrayListที่เก็บธนบัตรทั้งหมดให้  Location ให้เหมือน fund ที่รับเข้ามา |
| + ArrayList<Integer> getDiceInLocation() | - คืน ArrayList ที่เก็บลูกเต๋าของแต่ละคนที่วาง  ไว้บน Location |
| + **void** setDiceInLocation(ArrayList<Integer> diceInLocation) | - กำหนด ArrayListที่เก็บธนบัตรทั้งหมดให้  Location ให้เหมือน diceInLocation  ที่รับเข้ามา |
| + **String** getName() | - คืนชื่อของ Location |
| + **void** setName(String name) | - ตั้งชื่อของ Location ให้เหมือนกับ name ที่  รับเข้ามา ถ้ารับ Stringว่างเข้ามาให้ตั้งชื่อสถานที่  เป็น “Location” |
| + **int** getDiceValue() | - คืนค่าของลูกเต๋าประจำ Location |
| + **void** setDiceValue(**int** diceValue) | - กำหนดหน้าลูกเต๋าประจำ Location ให้มีค่า  เหมือน diceValue ที่รับเข้ามา |

* 1. Class SpecialLocation extends Location

1.5.1 Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| +SpecialLocation(String name ,  **int** amountOfPlayer,**int** dicevalue) | -รับ ชื่อสถานที่,จำนวนผู้เล่น และ หน้าลูกเต๋าประจำ  Location ตามลำดับ  - กำหนดชื่อสถานที่ให้เหมือน name ที่รับเข้ามา  โดยใช้ setter  -กำหนดจำนวนผู้เล่นให้เหมือน amountOfPlayer  ที่รับเข้ามาโดยใช้ setter  -กำหนดหน้าลูกเต๋าประจำ Location ให้เหมือน  diceValue ที่รับเข้ามาโดยใช้ setter  -สร้าง ArrayList<Banknote> เพื่อใช้เก็บธนบัตร  ทั้งหมดที่ Location มี  -สร้าง ArrayList<Integer> เพื่อเก็บลูกเต๋าของผู้เล่น  แต่ละคนที่วางไว้บน Location โดยมีช่องเท่ากับ  จำนวนผู้เล่นและทุกช่องมีค่าเป็น 0  - ตรวจสอบจำนวนเงินใน Location ว่ามีค่าน้อยกว่า  50,000 หรือไม่ โดย สามารถหาผลรวมของจำนวน  เงินที่ Location มีได้ โดยเรียก  **fundValue(fund)** ถ้าน้อยกว่าให้เพิ่มธนบัตรให้  Location เพิ่มโดยการเรียกใช้ **updateFund()**  จนกว่าจะมี จำนวนเงิน มากกว่าหรือเท่ากับ 50,000 |

1.5.2 Method

|  |  |
| --- | --- |
| +**int** sendReward(Player p) | - ให้เงินจำนวนเท่ากับ2เท่าของมูลค่าของธนบัตรที่มี  มูลค่า มากที่สุดแก่ Player p และนำธนบัตร  ใบนั้นออก  ทำการตรวจสอบจำนวนธนบัตรถ้าธนบัตรมูลค่า  ใดมีจำนวนเป็น 0 ให้ทำการลบออกจากArrayList  และทำการเรียง ธนบัตรจากมูลค่ามากไปน้อย |

1. **Package basecard**
   1. Abstract Class Card

2.1.1 Fields

|  |  |
| --- | --- |
| - **String** name | - ชื่อการ์ด |
| - **String** keyword | - คำอธิบายความสามารถของการ์ด |

2.1.2 Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| + Card(String name, String keyword) | - ตั้งชื่อการ์ดให้เหมือน name ที่รับเข้ามาโดยใช้  **setter**  - กำหนดคำอธิบายความสามารถการ์ดให้เหมือนกับ  keyword ที่รับเข้ามาโดยใช้ **setter** |

2.1.2 Method

|  |  |
| --- | --- |
| + **String** description() | - เรียกใช้โดย subclass |
| + **String** getName() | - คืนชื่อการ์ด |
| + **void** setName(String name) | - กำหนดชื่อการ์ดให้เหมือนกับ name ที่รับเข้ามา |
| + **String** getKeyword() | - คืนคำอธิบายความสามารถของการ์ด |
| + **void** setKeyword(String keyword) | - กำหนดคำอธิบายความสามารถการ์ดให้เหมือน  keyword ที่รับเข้ามา |

* 1. Interface Givable

2.2.1 Methods

|  |  |
| --- | --- |
| + **void** give(Player p); | - เพิ่มเงินให้กับผู้เล่น p ที่รับเข้ามา |

* 1. Interface Givable

2.3.1 Methods

|  |  |
| --- | --- |
| + **void** steal(Player p); | - ลดเงินของผู้เล่น p ที่รับเข้ามา |

1. **Package card**
   1. class BonusCard extends Card implements Givable

3.1.2 Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| + BonusCard(String name, String keyword) | - ตั้งชื่อการ์ดให้เป็น "Bonus Card"  - กำหนดคำอธิบายความสามารถการ์ดให้เป็น  "Congratulations!!, you got 10,000$ for free."  โดยเรียก **Constructor ของ SuperClass** |

3.1.2 Methods

|  |  |
| --- | --- |
| + **void** give(Player p) | - เพิ่มเงินให้กับผู้เล่น p ที่รับเข้ามา 10,000 บาท |
| + **String** description() { | - แสดงข้อความอธิบายความสามารถการ์ดในรูปแบบ  "It's The " + **getName()** + "!! " + **getKeyword()** |

* 1. StealCard extends Card implements Stealable, Givable

3.2.1 Fields

|  |  |
| --- | --- |
| - int stolenMoney | - จำนวนเงินที่ต้องการหักออกจากเงินของผู้เล่น |

3.2.2 Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| + StealCard(String name, String keyword) | - ตั้งชื่อการ์ดให้เป็น "Stealing Card"  - กำหนดคำอธิบายความสามารถการ์ดให้เป็น  "Steal $20,000 from player's money to  another player."  โดยเรียก **Constructor ของ SuperClass**  - กำหนดค่า stolenMoney ให้มีค่าเป็น  20,000 บาท โดย setter |

3.2.3 Methods

|  |  |
| --- | --- |
| + **void** steal(Player p) | - หักเงินจากเงินของ Player p เท่ากับ  stolenMoney |
| + **void** give(Player p) | - เพิ่มเงินให้กับ Player p เท่ากับ  stolenMoney |
| + **int** getStolenMoney() | - คืนค่า stolenMoney |
| + **void** setStolenMoney(int stolenMoney) | - กำหนดค่า stolenMoney ให้เหมือนกับ  stolenMoney ที่รับเข้ามา |
| + **String** description() | - แสดงข้อความอธิบายความสามารถการ์ดในรูปแบบ  "OMG!! It's the " + **getName()** + ". " +  **getKeyword()** |

* 1. TaxCard **extends** Card **implements** Stealable

3.3.1 Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| + TaxCard(String name, String keyword) | - ตั้งชื่อการ์ดให้เป็น "Tax Card"  - กำหนดคำอธิบายความสามารถการ์ดให้เป็น  "Meet The Revenue Department!!  Must pay 10% tax."  โดยเรียก **Constructor ของ SuperClass** |

3.1.2 Methods

|  |  |
| --- | --- |
| + **void** steal(Player p) | - หักเงิน 10% ของเงินที่ผู้เล่นมี |
| + **String** description() | - แสดงข้อความอธิบายความสามารถการ์ดในรูปแบบ  "Bad luck!! It's the " + **getName()** + ". " + **getKeyword()** |

1. **Package comparator**
   1. class DiceComparator implements Comparator<Dice>

4.1.1 Methods

|  |  |
| --- | --- |
| + **int** compare(Dice d1, Dice d2) | - คืนผลลบของการเปรียบเทียบหน้าของลูกเต๋า  (**Dice.getpoint()**)  - ถ้าหากหน้าลูกเต๋า d2 มากกว่า d1 จะคืนค่าจำนวน  บวก  - ถ้าหากหน้าลูกเต๋า d2 เท่ากับ d1 จะคืนค่า 0  - ถ้าหากหน้าลูกเต๋า d2 น้อยกว่า d1 จะคืนค่าจำนวน  ลบ  (ใช้ในการ Sort ArrayList<Dice> ใน class Player  จากน้อยไปมาก) |

* 1. class SortByBanknoteValue implements Comparator<Banknote>

4.2.1 Methods

|  |  |
| --- | --- |
| **+ int** compare(Banknote b1, Banknote b2) | - คืนผลลบของการเปรียบเทียบหน้าของลูกเต๋า  (Banknote.getBanknoteValue())  - ถ้าหากหน้าลูกเต๋า d2 มากกว่า d1 จะคืนค่าจำนวน  บวก  - ถ้าหากหน้าลูกเต๋า d2 เท่ากับ d1 จะคืนค่า 0  - ถ้าหากหน้าลูกเต๋า d2 น้อยกว่า d1 จะคืนค่าจำนวน  ลบ  (ใช้ในการ Sort ArrayList<Banknote> ใน class  Player จากมากไปน้อย) |

1. **Package player**
   1. class Player

5.1.1 Fields

|  |  |
| --- | --- |
| - **String** name | - ชื่อผู้เล่น |
| - **String** playerColour | - สีลูกเต๋าของPlayer |
| - **int** balance | - เก็บจำนวนเงินของผู้เล่น |
| - ArrayList<Dice> diceInPlayer | - เก็บลูกเต๋าของผู้เล่น |

5.1.2 Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| + Player(String name, String colour) | - รับชื่อผู้เล่นและสีของลูกเต๋า  - ตั้งชื่อผู้เล่นให้เหมือน name ที่รับเข้ามาโดยใช้ **setter**  **-** กำหนดเงินเริ่มต้นให้เป็น 0 โดย **setter**  **-** กำหนดสีของลูกเต๋าให้เหมือนกับ colour ที่รับเข้า  มาโดยใช้ **setter**  **-** สร้างArrayList<Dice> เก็บลูกเต๋าที่มีสี เหมือนกับ  playerColour 8 ลูก |

5.1.3 Methods

|  |  |
| --- | --- |
| + **void** rollDice() | - หมุนหน้าลูกเต๋าแบบสุ่มให้มีค่าในช่วง 1-6 |
| + **void** sortDiceInPlayer() | - เรียงลูกเต๋าจากหน้าที่มีค่าน้อยไปหน้าที่มีค่ามาก |
| + **int** dropDice(**int** point) | - คืนจำนวนลูกเต๋าของผู้เล่นที่มีหน้าลูกเต๋าเท่ากับ  point ที่รับเข้ามา และทำการลบลูกเต๋านั้นออก  จากArrayList |
| + **void** useCardWithOutObj(Card c) | - สั่งใช้งาน BonusCard หรือ TaxCard |
| + **void** useCardWithObj(Card c,Player obj) | - สั่งใช้งาน StealCard |
| + **String** getName() | - คืนชื่อผู้เล่น |
| + **void** setName(String name) | - ตั้งชื่อผู้เล่น ให้เหมือนกับ name ที่รับเข้ามา ถ้า  หาก name รับ String ว่าง("") จะตั้งชื่อผู้เล่น  เป็น “Player” |
| + **int** getBalance() | - คืนจำนวนเงินของผู้เล่น |
| + **void** setBalance(**int** balance) | - กำหนดจำนวนเงินของผู้เล่นให้มีค่าเท่ากับ  balance ที่รับเช้ามา หาก balance ที่รับเข้ามา  น้อยกว่า 0 คืนกำหนดให้มีค่าเป็น 0 |
| + ArrayList<Dice> getDiceInPlayer() | - คืน ArrayList ที่เก็บลูกเต๋าของผู้เล่น |
| + **void** setDiceInPlayer(ArrayList<Dice> diceInPlayer) | - กำหนด ArrayList ที่เก็บลูกเต๋าของผู้เล่นให้เหมือนกับ diceInPlayer ที่รับเข้ามา |
| + **String** getPlayerColour() | - คืนสีลูกเต๋าของผู้เล่น |
| + **void** setPlayerColour(String playerColour) | - กำหนดีลูฏเต๋าของผู้เล่นให้เหมือน playerColour  ที่รับเข้ามา |

1. **Package logic** 
   1. GameLogic

6.1.3 Methods

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| + **void** endRound() | - จะถูกเรียกต่อเมื่อลูกเต๋าของผู้เล่นหมดทุกคนและยัง  ไม่ใช่รอบที่ 4 จะทำแจกเงินจากแต่ละ Location ให้  ผู้เล่น โดยผู้เล่นคนที่มีลูกเต๋าบน Location นั้นๆ จะ  ได้รับธนบัตรที่มีมูลค่ามากที่สุดที่ Location นั้นมี  และพิจรณาผู้เล่นอื่นกับธนบัตรที่เหลือตามลำดับ  จากจำนวนลูกเต๋าที่วางอยู่ใน Location นั้น  - ถ้าหากเป็น SpecialLocation จะทำเหมือน ทุก  อย่างเหมือนที่กล่าวไปด้านบนแต่จะมีการ ?เพิ่มไพ่?  - สุดท้ายจะทำการเรียก **Gamelogic.resetBoard**  เพื่อเตรียมสำหรับเกมรอบถัดไป และเรียก  **Gamelogic.playgame** เพื่อเริ่มเกมรอบถัดไป |
| + **void** resetBoard(**int** amountOfPlayer) | - ทำการ reset ทุกอย่างบนBoard ให้เป็น  เหมือนก่อนเริ่มเกม,สุ่ม SpecialLocation ใหม่  และทำการ update คะแนนของผู้เล่นใน  รอบที่ผ่านมา |
| + **void** addBankNoteToLocation() | - เพิ่มธนบัตรให้กับแต่ละ Location ทั้งหมด  จนกว่าแต่ละ Location จะมีมูลค่าธนบัตร  มากกว่า 50,000 บาท |
| + **void** resetCard() | - reset กองการ์ดให้เป็นเหมือนก่อนเริ่มเกม |
| + **void** setNewSpecialLocation() | - สุ่มกำหนดว่าจะให้ Location ใดให้เป็น  SpecialLocation |
| + **void** openCard(MouseEvent event) | - จะถูกเรียกต่อเมื่อผู้เล่นทำการเปิดการ์ด |
| + **void** initialLocationList(**int** amount) | -สร้าง Locationตามจำนวน amount ที่รับเข้ามา  และเก็บไว้ใน ArrayList<Location> locationList |
| + **void** setNewLocationList(**int** locationCode) | - จะถูกเรียกใน  **GameLogic.setNewSpecialLocation()**  เพื่อสร้าง SpecialLocation แทนที่ Location ใน  ArrayList<Location> locationList ที่ตำแหน่ง  indexที่สุ่มได้ |
| + **void** resetLocation() |  |
| + **void** resetTextInLocation() |  |
| + **void** resetPlayerDice() |  |
| + **void** clearBankNoteInLocation() | - ทำให้ ArrayList<Banknote> ใน Location แต่ละที่กลายเป็น ArrayList ว่าง |
| + **void** selectLocation(MouseEvent event) |  |
| + **void** dropDiceInLocation(**int** numberLocation, Player player, ArrayList<Text> textList) | - แสดงข้อความว่าผู้เล่นคนใดว่างลูกเต๋ากี่ลูกในสถานที่ใดในรูปแบบดังนี้ -กรณี 1 ลูก  Playername+ " drop a dice in " + Locationname  -กรณีมากกว่า 1 ลูก  Playername+ " drop" +amount+ " dices in "+ Locationname  และ...??? |
| + **void** selectDice(MouseEvent event) |  |