

<i>View</i>
<ul style="list-style-type: none"> + getDirection() : DirectionEnum + updatePlayerLocation(int row, int column) : void + getClassChoice() : ClassEnum + getPlayerAction(Character character, Party badGuys) : BattleAction + RecieveBattleOutput(BattleEvent ourEvent) : void + NotifyFinalBattleStart() : void + NotifyBattleStart() : void + FoundItem(Item item) : void + notifyGameOver() : void + notifyUltimateVictory() : void + Dungeon : Grid + GoodGuys : Party

Game
<ul style="list-style-type: none"> - mDungeon : Dungeon - mGoodGuys : Party - mBattle : Battle - mDragonDead : bool - mVictory : bool - mView : View
<ul style="list-style-type: none"> + property Dragon : bool + run() : void + DungeonGo() : void + notifyBattleOutcome(victory : bool) : void - initialize() : void + giveBattleOutput(ourEvent : BattleEvent) : void + startBattle(type : EnemyType) : void + getPlayerAction(character : Character, badGuys : Party) : BattleAction + updatePlayerLocation(row : int, column : int) : void + HitAWall() : void + FoundItem() : void