```
                    ┌─────────────────────┐
                    │         Die         │
                    ├─────────────────────┤
                    │ - faceValue         │
                    ├─────────────────────┤
                    │ + Die()             │
                    │ + roll()            │
                    │ + setFaceValue()    │
                    │ + getFaceValue()    │
                    │ + toString()        │
                    └─────────────────────┘
                              │
                              │ ~d1
                              │ ~d2
                              │ ~d3
                              │ ~d4
                              │ ~d5
                              ◇
                    ┌─────────────────────┐
                    │       Player        │
                    ├─────────────────────┤
                    │ ~ playerName        │
                    ├─────────────────────┤
                    │ + Player()          │
                    └─────────────────────┘
```