Maze

+getWumpusPosition() : String
+getBatPositions() : Set<String>
+getPitPositions() : Set<String>
+createMaze : void
+getCardinalDirections() : Map<String, List>
+getRoomDirections : Map<String, List>
+getAllRooms : List<String>
+getNumberOfWalls : int

AbstractMaze

-row : int
-column : int
-remainingWalls : int
#maze : String
-bats : int
-pits : int
 -WumpusPosition : String
#cellPaths : HashMap<String, Set>
#possibleDirections : HashMap<String, Set>
#allWalls : Set<String>
-rooms : List<String>

#AbstractMaze(int,int,int) : void
#createGrid() : void
-addRooms()   : void
-addWumpus() : void
-addPits() : void
#removeWall() : void
-removingRemainingWalls() : void
-checkRemainingWalls() : void
-getPosition(Strin,String) : String
-getCardinalDirection(String,String):String

UnWrappedMaze

#UnWrappedMaze(int,int,int) : void
+createMaze() : void
-addWalls() : void

WrappedMaze

#WrappedMaze(int,int,int) : void
+createMaze() : void
-addWrappedWalls() : void