```
┌─────────────────────────┐
│      MonoBehaviour      │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
             △
             │
┌─────────────────────────────────┐
│         PlayerTokenScript        │
├─────────────────────────────────┤
│ + Character                     │
│ + CharacterColour               │
│ + CharacterName                 │
│ + CurrentTile                   │
│ + CurrentRoom                   │
│ + IsMove                        │
│ - character                     │
│ - characterColour               │
│ - characterName                 │
│ - startTile                     │
│ - controller                    │
│ - animator                      │
│ - movementGraph                 │
│ - timeToMove                    │
│ - timeToDistance                │
│ - startMoveTime                 │
│ - isMove                        │
│ - targetTile                    │
│ - currentTile                   │
│ - currentEntryPoint             │
│ - currentRoom                   │
│ - currentExitPoint              │
│ - roomExitTileTarget            │
│ - boardManager                  │
│ - roundManager                  │
│ - cameraCloseUp                 │
├─────────────────────────────────┤
│ + IsInRoom()                    │
│ + SetCharacter()                │
│ + SetCharacter()                │
│ + GetCharacterColour()          │
│ + GetGridPosition()             │
│ + MoveToken()                   │
│ + MoveToken()                   │
│ + EnterRoom()                   │
│ + CanTakeShortcut()             │
│ + TakeShortcut()                │
│ + ClearTokenTile()              │
│ + IsMovingRoom()                │
│ + GetCharacterEnumFromString()  │
│ ~ GetController()               │
│ ~ ExitRoom()                    │
│ - Start()                       │
│ - Update()                      │
│ - AssignToPlayerMaster()        │
│ - UpdateTokenMovement()         │
│ - ShortcutMovement()            │
└─────────────────────────────────┘
```