BlokGame # new attribute : int[] + legitimateGame(game : String) : bool + scoreGame(game : String) : int[] + makeMove(game : String) : String + getCurrentPlayer(game : String) : Player **Board** - boardState : int[][] - remainTilesForPlayers : String[] [] + placeTile(tile : String) + isStarterTile(tile : String) : bool + inBoard(tile : String) : bool + cornerContact(tile : String) : bool + noIntersection(tile : String) : bool + getRemainingTiles(player : Player) : String + possibleMoves(player : Player) : String

Tile - placedTile : String + getTileScore() : int + getTilePosition() : int[]