```
         :System              :Game                              :Grid                    cell:Cell           ship:Ship

             │  updateVisiblity()  │                                 │                          │                    │
             ├────────────────────▶│                                 │                          │                    │
             │                  ┌──┴──┐                                                                               │
             │                  │ for │                                                                               │
             │                  └─────┴─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┤
             │                     │ [each player]                   │                          │                    │
             │                     │  resetVisibility(player)        │                          │                    │
             │                     ├────────────────────────────────▶│                          │                    │
             │                     │                              ┌──┴──┐                                             │
             │                     │                              │ for │                                            │
             │                     │                              └─────┴────────────────────────────┤               │
             │                     │                                 │ [each cell in Grid]           │               │
             │                     │                                 │  setVisibilityCell(player,False)               │
             │                     │                                 ├─────────────────────────────▶│               │
             │                     │                                 │◀ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ┤               │
             │                     │                                 │                              │               │
             │                     │◀ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─┤                          │                    │
             │                  ┌──┴──┐                                                                               │
             │                  │ for │                                                                               │
             │                  └─────┴─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┤
             │                     │ [each ship in player]           │                          │                    │
             │                     │  getVisibleCells                │                          │                    │
             │                     ├───────────────────────────────────────────────────────────────────────────────▶│
             │                     │                                 │                          │  visibleCells      │
             │                     │◀ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ┤
             │                     │  setVisibilityGrid(player,VisibleCells)                    │                    │
             │                     ├────────────────────────────────▶│                          │                    │
             │                     │                              ┌──┴──┐                                             │
             │                     │                              │ for │                                            │
             │                     │                              └─────┴────────────────────────────┤               │
             │                     │                                 │ [each cell in VisibleCells]   │               │
             │                     │                                 │  setVisibilityCell(player,True)                │
             │                     │                                 ├─────────────────────────────▶│               │
             │                     │                                 │◀ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ┤               │
             │                     │◀ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─┤                          │                    │
             │◀ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─ ─┤                                 │                          │                    │
```

The game is the controller of updateVisibility as this function is run as part of the game loop.
Whenever a turn finishes, visibility is always updated.