

## Game State

- factions : ArrayList<ObserverTurns>
- provinces : ArrayList<Province>
- status : boolean
- turn : int
- stats : Stat

<<Create>> GameState()

+ readFileAsString(file : String) : String

+ convertFileToJSONObject(file String) : JSONObject

+ readOwnership(file : String)

+ readConnected(file : String)

+ storeNeighbours(province : Province, obj : JSONObject)

+ storeProvince(jArr : JSONArray, faction : Faction)

+ save()

+ newgame()

+ handleFaction(data : String)

+ handleProvince(data : String)

+ handleArmy(province : Province, data : String)

+ load()