

Dungeon * dungeonId : String - dungeonName : String - goals : GoalComponent - gameMode : String entities : List<Entity> - width : int - height : int - animations : List<AnimationQueue> - buildables : List<String> tickCounter : int - player : Player - entryPosition : Position - rareObjectSeed : Random - armourSeed : Random - spawnEntitesSeed : Random freqZombies : int - BattleEnabled : boolean - maxSpiders : int + Dungeon(String, String, List<Entity>, GoalComponent) + Dungeon(String, String, List<Entity>, GoalComponent, List<AnimationQueue>) + getGameMode() : String + setGameMode(String) : void + isBattleEnabled(): boolean + setBattleEnabled(boolean) : void + getFreqZombies() : int + setFreqZombies(int) : void + getEntryPosition(): Position + setEntryPosition(Position) : void + getRareObjectSeed(): Random + getArmourSeed(): Random + getTickCounter(): int + setTickCounter(int) : void + iterateTickCounter() : void + removeEntity(Entity) : void + addEntity(Entity) : void + setEntityPosition(int, Position) : void + setAnimations(List<AnimationQueue>): void + getPlayer() : Player + getDungeonName() : String + getGoals() : GoalComponent + getDungeonId() : String + getEntities() : List<Entity> + removeList() : void + returnDungeonResponse() : DungeonResponse + getEntitiesAtPosition(Position) : List<Entity> + getAdjacentEntities() : List<Entity> + spawnCharacters() : void + playerRespawnPosition() : Position + spawnZombie() : void + spawnMercenary(): void + spawnSpider() : void + setEntities(List<Entity>) : void + getWidth(): int + setWidth(int) : void + getHeight() : int + setHeight(int) : void + getBuildables() : List<String> + setBuildables(List<String>) : void + setRareObjectSeed(Random) : void + getEntity(String) : Entity + placeBomb() : void + setArmourSeed(Random) : void + getSpawnEntitesSeed() : Random + setSpawnEntitesSeed(Random) : void + getMaxSpiders() : int + setMaxSpiders(int) : void + explodeInRadius(Entity, List<Entity>) : void

Player ** - inventory : Inventory - initialHP : int - dungeon : Dungeon - enemies : List<Observer> - AllyList : List<Entity> + Player(String, Position) + Player(JSONObject) + getInitialHP() : int + setInitalHP(int) : void + getAP() : int + setHP(int) : void + getHP() : int + resetHP() : void

- tempNewPosition : Position + setAP(int) : void + calculateAttackDamageAgainstOpponent() : int + updateHealthAfterAttack(int) : void getInventory(): Inventory + addAlly(Entity) : void + getPrevPosition(): Position + getAllies() : List<Entity> + addToInventory(Entity) : void + useFromInventory(Entity) : void + setDungeon(Dungeon) : void + loseBattleItemsToBeDropped() : List<Entity> + playerMove(Direction) : boolean + playerInteracts(String) : void + getTempNewPosition() : Position + setInventory(Inventory) : void + getDungeon() : Dungeon + setTempNewPosition(Position) : void + useOneRingToRespawn(Position) : boolean