

Player \*\* - inventory : Inventory - initialHP : int - dungeon : Dungeon - tempNewPosition : Position - instantLose: boolean - AllyList : List<Entity> - AllyListID : List<String> - enemies : List<Observer> - battleEnabled : boolean - potionInUse : Potion - potionCounter : int + Dungeon(String, String, List<Entity>, GoalComponent) - sceptredEnemy : Entity + Dungeon(String, String, List<Entity>, GoalComponent, List<AnimationQueue>) - sceptredEnemyID : String - sceptreCounter : int - oneRingSeed : Random + Player(String, Position) + Player(JSONObject) + setSceptredEnemy(Entity) : void + getSceptredEnemy() : Entity + getSceptredEnemyID() : String + removeSceptredEnemy() : void + setEntityPosition(int, Position) : void + setSceptreCounter(int) : void + setAnimations(List<AnimationQueue>): void + getPotionInUse() : Potion + getAnimations() : List<AnimationQueue> + setPotionInUse(Potion) : void + getPotionCounter() : int + setPotionCounter(int ) : void + getInitialHP() : int + setInitalHP(int) : void + getAP() : int + resetHP() : void + returnDungeonResponse() : DungeonResponse + setAP(int) : void + getEntitiesAtPosition(Position) : List<Entity> + addAlly(Entity) : void + removeAlly(String) : void + getPrevPosition() : Position + getAllies() : List<Entity> + getAlliesID() : List<String> + 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

+ placeBomb(Dungeon) : void

+ setNewRandomPositionSeed(long) : void