

MonopolyGame
+ board : Board + die1 : Die + die2 : Die + player[] : Player + scanner : Scanner + writer : PrintWriter
+ main(String[] args) : void - move(Player, int) : void + squareAction(Player, int, int, int) : void + buyORNot(Player, Square) : int + drawLuckCard(Player, int) : void + checkGameEnds(int) : void + checkInteger(String) : int

Player
- money : Money - piece : Piece - playerId : int - rolledDiceInJail : int - bankruptcy : boolean - inJail : boolean
# Player(int, int) + getPlayerID() : int + checkBankruptcy() : void + getBankruptcy() : int + setJail(boolean) : void + getJail() : boolean + setRolledDiceInJail(int) : void + getRolledDiceInJail() : int + getPlayerMoney() : Money + getPlayerPiece() : Piece

Money
- money : int - type : String
# Money(int) + getMoney() : int + setMoney(int) : void + getType() : int

LuckCard
- type : String - location : int
# LuckCard(String, int) + getType() : String + getLocation() : int + setLocation(int) : void

Piece
- location : int
# Piece() + setLocation(int) : void + getLocation() : int

Board
- squareArray[] : Square - luckCardArray[] : LuckCard
# Board() + shuffleDeck() : void + changeCardLocations() : void + getSquare(int) : Square + getLuckCard(int) : LuckCard

Die
- faceValue : int
# Die() + roll() : void + getFaceValue() : int

