+ Board()

+ buildBoard() : void

+ boardShift( frogShift : int, time : int) : void

+ checkCollision( currentRow : int) : Boolean

+ drawBoard() : void

+ clearBoard() : void

+ completeBoard() : void

Class Board

rows : ArrayList<Row>

numRows : int

currentRow : int

+ GameLoop()

+ runLevel( numLevel : int ) : void

+ restartLevel( numLevel : int ) : void

+ levelScore( timeLeft : int ) : int

+ frogMove() : int

-score : int

numEnemies : PriorityQueue<ArrayList<Integer>>

Class GameLoop

-playerX : int

-playerY : int

-movement : int

+ Player()

+ getX() : int

+ getY() : int

+ setX( x : int ) : void

+ setY( y : int ) : void

+ checkCollision( other : Enemy ) : boolean

Class Player extends Unit

-x : int

+ Unit()

+ getX() : int

Class Unit

+ Row()

+ fillRow() : void

+ rowShift() : void

+ shouldShift( time : int ) : boolean

-units : ArrayList<Unit>

-rowSpeed : int

-numEnemies : int

-rowSize : int

Class Row

Class Enemy extends Unit

+ Ground()

-groundX

Class Ground extends Unit

+ Enemy()

-enemyX