Class Map {

int ukuran; // membuat ukuran map

void tampilkanPlayer(); // menampilkan player yang bermain

void tampilkanTangga(); // menampilkan posisi tangga

void tampilkanUlar(); // menampilkan posisi ular

}

Class Permainan {

int banyakPemain; // menentukan banyak pemain

void permainan(); // permainan dimulai

}

Class Pemain {

string namaPemain; // menentukan nama pemain

int urutanBermain; // menentukan urutan pemain

void namaPemain(); // menampilkan nama pemain

int rollDadu(); // pemain roll dadu

int posisiPemain(); // menampilkan posisi pemain setelah roll dadu

}