NetworkConnection

+ numClients : int
- port : int
+ clientList : ArrayList<ClientSocket>
+ clientChoices : ArrayList<String>
+ clientNames : ArrayList<String>
- connThread : ConnThread
+mysteryNo : int
+ mystery : String

+ NetworConnection(int port, Consumer<Serializable> callback) : constructor
+ getPort() : int
+ startConn() : void
+ closeConn() : void

ConnThread

- out : ObjectOutputStream
- socket : Socket
- in : ObjectInputStream

+ run() : void

ClientSocket

- clientSocket : Socket
- out : ObjectOutputStream
- in : ObjectInputStream
- data : Serializable
- clientName : String
- winner : String
- nameIsUnique : Boolean

+ ClientSocket(Socket clientSocket) : Constructor
+ run() : synchronized void
+ closeSocket() : void
+ getClientSocket() : Socket
+ setData() : void
+ getData() : Serializable
+ getOut() : ObjectOutputStream
+ getIn() : ObjectInputStream
+ getClientName() : String
+ sendMsg(Serializable msg) : void

Client5

+ connection : NetworkConnection
+ mediaPlayer : MediaPlayer
+ myStage : Stage
+ scene1 : Scene
+ scene2 : Scene
+ pane : BorderPane
+ port : TextField
+ IP : TextField
+ playerGuess : TextField
+ playerName : TextField
+ numbersGuessed : TextArea
+ playersConnected : TextArea
+ instr : Button
+ submit : Button
+ quit : Button
+ playAgain : Button
+ connect : Button
+ join : Button
+ mute : Button
+ unmute : Button
+ welcome : text
+ winner : text
+ guess : text
+ numsGuessed : text
+ mysteryNum : text
+ info : text
+ enterName : text
+ portNumber : int
+ hostName : String

+ main() : void
+ start(Stage primaryStage) : void
+ stop() : void