Main | CMonopolyGame | JSONReader | CInstruction | UITerminal | BIMonopolyGame | DPlayer | BPlayer | BDice | BTerminal | CTerminal | PicoType | BJailSquare | BGCoSquare | ASSquare | PlayersChart

1.1:getInstance
1.1.1:<<create>>
1.1.1.1:<<create>>
1.1.1.1.1:onInstructionObject
1.1.1.2.1:getInstance
1.1.1.2.1.1:<<create>>
1.1.1.2.2:getValueUsingKey
1.1.1.2.3:getValueUsingKey
1.1.1.2.4:getValueUsingKey
1.1.1.2.5:getValueUsingKey
1.1.1.2.6:getValueUsingKey
1.1.1.2.7:getValueUsingKey
1.1.1.3:printCurrentJSONFile

1.2:start
1.2.1:startGame
1.2.1.1.1:initPlayersByLettingThemRollingDiceAndPutInList
1.2.1.1.1.1:<<create>>
1.2.1.1.2:<<create>>
1.2.1.1.3:rollDice
1.2.1.1.3.1:checkIfDicesAreSame
1.2.1.1.3.1.2:rollDice
1.2.1.1.3.1.2.1:checkIfDicesAreSame
1.2.1.1.3.1.2.1.2:rollDice
1.2.1.1.3.1.2.2.2:checkIfDicesAreSame
1.2.1.1.3.1.2.2.1:checkIfDicesAreSame
1.2.1.1.3.1.2.2.1.2:rollDice
1.2.1.1.3.1.2.2.2.2.1:checkIfDicesAreSame
1.2.1.1.3.1.2.2.2.2.2:rollDice
1.2.1.1.3.2:printDicesFaces
1.2.1.1.3.2.1:printDicesFaces
1.2.1.1.4:checkIfDicesSumExist
1.2.1.1.5:rollDice
1.2.1.1.5.1:checkIfDicesAreSame
1.2.1.1.5.1.2:rollDice
1.2.1.1.5.1.2.1:checkIfDicesAreSame
1.2.1.1.5.1.2.2:rollDice
1.2.1.1.5.1.2.2.1:checkIfDicesAreSame
1.2.1.1.5.1.2.2.2:rollDice
1.2.1.1.5.1.2.2.2.1:checkIfDicesAreSame
1.2.1.1.5.1.2.2.2.2:rollDice
1.2.1.1.5.2:printDicesFaces
1.2.1.1.5.2.1:printDicesFaces
1.2.1.1.6.i++
1.2.1.1.6.1:values
1.2.1.1.6.2:values
1.2.1.2.4:listen
1.2.1.2.1:startTurn
1.2.1.2.1.1:printBeforeRollDice
1.2.1.2.1.1.1:printBeforeRollDice
1.2.1.2.1.2:scorePlayerRecord
1.2.1.2.1.2.1:AddDiceWithAddConstant
1.2.1.2.1.3:scorePlayerRecord
1.2.1.2.1.3.1:rollDiceWithAddConstant
1.2.1.2.1.4:rollDice
1.2.1.2.1.4.1:checkIfDicesAreSame
1.2.1.2.1.4.1.2:rollDice
1.2.1.2.1.4.1.2.1:checkIfDicesAreSame
1.2.1.2.1.4.1.2.2:rollDice
1.2.1.2.1.4.1.2.2.1:checkIfDicesAreSame
1.2.1.2.1.4.1.2.2.2:rollDice
1.2.1.2.1.4.1.2.2.2.1:checkIfDicesAreSame
1.2.1.2.1.4.1.2.2.2.2:rollDice
1.2.1.2.1.4.2:printDicesFaces
1.2.1.2.1.4.2.1:printDicesFaces
1.2.1.2.1.5:checkAndUpdatePlayer
1.2.1.2.1.9.1:performOnLand
1.2.1.2.1.9.2:performOnLand
1.2.1.2.1.5.3:tryToSellProperty
1.2.1.2.1.5.3.1:sellSquare
1.2.1.2.1.6:isAbleToBuy
1.2.1.2.1.7:printBuyProcess
1.2.1.2.1.7.1:printBuyProcess
1.2.1.2.1.8:buy
1.2.1.2.1.8.1:addPropertyLease
1.2.1.2.1.8.2:sortSquares
1.2.1.2.1.8.2.1:>=
1.2.1.2.1.10:printAfterRollDice
1.2.1.2.1.10.1:printAfterRollDice
1.2.1.2.1.9:updateDataset
1.2.1.2.2:<<create>>
1.2.1.2.3:i++
1.2.1.2.3.1:printWinnerPlayer
1.2.1.2.3.1.1:printWinnerPlayer
1.2.1.2.3.2:printGameOver
1.2.1.2.3.2.1:printGameOver