Player

- t : token
- mov, turn : int
- pos_arr, Upgrade : int [][]
- reach, reach2, fall : int [][]
+ win : Boolean
- grid : Gridpane
- smallgrid : gridpane []
- present : int []

+ linearcheck (arr[][] :int, arr [] :int) : int
+ play (t : token, p₁ : player, p₂ : player) : int
+ getgrid () : Gridpane
+ get small grid () : Grid Pane []
+ getMov () : int
+ getTurn () : int
+ getPresent () : int []
+ getFall () : int [][]
+ getReach1 () : int [][]
+ getReach2 () : int [][]
+ getPos_arr () : int [][]
+ get Upgrade () : int [][]
+ getT () : token
+ Player (t : token, pr : int [][], grid : Gridpane, a : int[][], b : int[][], c : int[][], d : int[][], present : int[], egrid : Gridpane[])
+ setFall (fall : int [][]) : void
+ set Grid (grid : GridPane) : void
+ setMov (Mov : int) : void
+ setPos_arr (pos_arr : int [][]) : void
+ set Present (present : int []) : void
+ set Reach1 (reach1 : int[][]) : void
+ set Reach2 (reach2 : int[][]) : void
+ set Small Grid (small grid : GridPane []) : void
+ setTurn (int turn) : void
+ set T (t : token) : void

Controller

- grid1, grid2 --- grid100 : Gridpane
- grid : Gridpain
- but1, but2, dice , lbut, sbut, radbut : button
- Textf : Textfield
- diceImage : ImageView
- t6, t7, t3, text1, text2 : text
- t4, t5, team : text field
- rec : Rectangle
+ t, t2 : token
+ P1, P2 : player .
- Bob : Image.view

+ Initialize () : void
+ clio (event : Actionevent) : void
+ roll (3 event : Action event) : void

Token

- bt : Button
- posx, posy : int
+ inside, inside_complete : Boolean

+ get Bt () : Button
+ getPosx () : int
+ get Posy () : int
+ set Bt (Bt : Button) : void
+ set Posx (posx : int) : void
+ set Posy (posy : int) : void

Thread