Effect

-effectPriority : EffectPriority

+setPriority(effectPriority : EffectPriority) : void
+hasPriority(effectPriority : EffectPriority) : boolean
+execute(player : Player) : void
+execute(identityDisc : IdentityDisc) : void

DropFlagEffect
(effect::imp)

+DropFlagEffect(centerSquare : Square)
#dropFlag(player : Player) : void
+toString() : String

TeleportEffect
(effect::imp)

+TeleportEffect(centerSquare : Square, teleportDestination : Square)
+execute(player : Player) : void
+execute(identityDisc : IdentityDisc) : void
+toString() : String

Item

<<Property>> -container : ItemContainer

-isValidContainer(container : ItemContainer) : boolean
#getContainer() : ItemContainer
+canAddTo(square : Square) : boolean
+canAddTo(player : Player) : boolean
+destroy() : void
+toString() : String
+isSameType(item : Item) : boolean
+getEffects() : ArrayList<Effect>

Teleport

<<Property>> -destination : Square

+Teleport()
+setDestination(destination : Square) : void
+canHaveAsDestination(destination : Square) : boolean
+isValidDestination(destination : Square) : boolean
+canTeleport() : boolean
+canAddTo(square : Square) : boolean
+canAddTo(player : Player) : boolean
+toString() : String
+isTeleport(o : Object) : boolean
+isSameType(o : Item) : boolean
+getEffects() : ArrayList<Effect>