```
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>
                        items
                            Player
+MAX ITEMS : int = 6
id: int
~items : Item
+Player(startPosition : Square, id : int)
+getMaxItems(): int
+pickUp(item : Item) : void
+addItem(item : Item) : void
+removeItem(item : Item) : void
+hasItem(item : Item) : boolean
+hasType(item : Item) : boolean
```

+filterItemsByType(item : Item) : ArrayList<Item>

+isSameType(itemContainer : ItemContainer) : boolean

+getAllItems(): ArrayList<Item>