Property

- cost : int
- rent : int
- owner : Player
- color : String
- propertyName : String

+ Property( )
+ Property(propertyName : String, color : String, rent : int, cost : int)
+ toString( ) : String

Board

- newLocation : Property
- properties : ArrayList<Property>

+ Board( )
- createProperties( ) : void
+ move(spaces : int, location : Property) : Property
+ propertiesList( ) : ArrayList<Property>
+ toString : String

Game

- currentPlayerIndex : int
- playerCount : int
- scan : Scanner
- currentPlayer : Player
- dice : Dice
- gameOver : boolean
- players : ArrayList<Player>
- board : Board

+ Game(playerCount : int)
- initPlayers() : void
- run() : void
- getUserCommand(list : List<String>) : String
+ buy(property : Property) : void
+ sell(property : Property) : void
+ pass( ) : void
+ quit( ) : void
+ nextPlayer( ) : void
+ payRent(property : Property) : void
+ checkBankruptcy( ) : boolean
+ checkWin( ) : void
+ displayPlayerInfo( ) : void
+ help( ) : void

Command

- gameCommandsList : List<String>
- userCommand : String

+ Command(word : String)
+ getUserCommand( ) : String
+ validCommands(aCommand : String) : boolean
+ commandUnknown( ) : boolean
+ getCommands( ) : List<String>

Player

- colourPropertyMap : Map<String, List<Property>>
- location : Property
- isBankrupt : boolean
- propertyLocation : String
- money : int
- properties : List<Property>
+ playerId : int

+ Player(money : int, aPlayerID : int)
+ addProperty(property : Property) : void
+ checkSet(property : Property) : void
+ isSetOwned(property : Property) : boolean
+ removeProperty(property : Property) : void
+ toString( ) : String
+ addMoney(propertySellCost : int) : void
+ removeProperty(propertyBuyCost : int) : void

Dice

+ die2 : int
+ die1 : int

+ Dice( )
+ Roll( ) : void
+ sumOfDice( ) : int