



Spelbord
<pre># bord: Vak[][] # <u>BREEDTE</u>: int # <u>HOOGTE</u>: int</pre>
<pre>+ Spelbord() # leesGrondplan(): void + getHoogte(): int + getBreedte(): int + plaatsItem(it: Item, pos: Positie): void + verwijderItem(pos: Positie): Item + plaatsWezen(w: Wezen, pos: Positie): void + verwijderWezen(pos: Positie): Wezen + getWezen(pos: Positie): Wezen + getPositie(w: Wezen): Positie + isGeldigePositie(pos: Positie): boolean + kanWezenGeplaatstWorden(pos: Positie): boolean + kanItemGeplaatstWorden(pos: Positie): boolean + getRandomPositie(): Positie + getGeboorteGaten(): ArrayList&lt;Geboortegat&gt; + getPositieHol(): Positie + bevatMuur(pos: Positie): boolean + getWezens(): ArrayList&lt;Wezen&gt;</pre>

Spel
<pre># spelbord: Spelbord # tikken: int # enora: Muis # <u>INIT_AANTAL_KAASBLOKJES</u>: int # <u>INIT_AANTAL_VERBANDDOZEN</u>: int # <u>INIT_AANTAL_KOGELPAKKETJES</u>: int # <u>INIT_AANTAL_KATTEN</u>: int # <u>INIT_AANTAL_EGELS</u>: int # <u>INTERVAL_ITEM</u>: int # <u>INTERVAL_GEBOORTE</u>: int # <u>P_VERBAND</u>: double # <u>P_KOGEL</u>: double</pre>
<pre>+ Spel() # initialiseerBord(): void + tik(): void # maakNieuwItem(): void # maakNieuweWezens(): void + beweeg(richting: String): void # updateGezondheid(): void + vuurWapenAf(richting: String): void + isBezig(): boolean</pre>

Positie
<pre># rij: int # kolom: int</pre>
<pre>+ Positie(rij: int, kolom: int) + getRij() int # setRij(r: int): void + getKolom(): int # setKolom(k: int): void + equals(other: Positie): boolean</pre>