

从以上的问题描述中可以发现以下这些关键词出现或重复出现：

多人骰子系统，玩家，游戏控制系统，配置界面，游戏配置者，玩家属性，真人玩家，机器人玩家，游玩界面，一局，虚拟裁判，玩家行为，游戏次序，得分，回合，次，决策，骰子，得分骰子，计分规则。

筛选对象类：

(1) 取消冗余类

游戏控制系统与多人骰子系统职能相近，游戏控制系统相较于多人骰子系统能更全面的概括对游戏的控制职能，因此将多人骰子系统删去。得分骰子包含在骰子中，应该删去。

(2) 消除不相干类

消除掉与游戏不相关的关键词。

提取的类中无与游戏不相干的关键词。

(3) 消除本身是属性的类

玩家属性和得分是玩家的属性，不应作为单独的类列出，故删去。计分规则是虚拟裁判的属性，故应驱除掉。

(4) 消除属于动作的类

决策和玩家行为是玩家的动作，属于玩家做出的动作，故可以删掉。一局，回合和次是游戏控制系统的动作，故应从表中去掉。

(5) 消除属于作用名的类

无属于作用名的类

(6) 消除实现时才用到的结构名

无实现时才用到的结构名

(7) 明确模糊的名词

回合指的是玩家从初始投掷的六颗骰子开始，到回合结束为止的一个阶段。次是指玩家投一次骰子的动作。

经过以上筛选：

最后剩余的关键词为：玩家，虚拟裁判，骰子，游戏控制系统，真人玩家，机器人玩家，配置界面，游玩界面。分别命名为，

Player，PlayerManager，DicesBox，GameManager，Human，AI，ConfigureView，PlayView。