Anforderungen:

Es sollen verschieden Klassen für Strategien geben und jeder Spieler muss seine Strategie wechseln können. Das Strategy Muster wird verwendet um die Berechnung für den folgenden Zug in eine Klasse auszulagern. Die Player Klasse leitet diese Berechnung weiter an an das Attribut gameStrategy vom Typ IgameStrateggy.

(cinterfaces)	
I Game	game
set Player & (IPlayorp)	player 8: I Player
set Player 2 (IPlayerp)	player 2: IPlayer
	player 1 Points: Integer
getlast Move (IPayer p)	
do Move ()	Playerz Points: Integer
get Game Result ()	playar l'est More: More
print Game Rosalt ()	playe 2 lastllue : Hove
ecintorfoce >>	
	Player
Illayer	
thus (Tasks)	game Strategy: I Game Studogy
next Hove (I came of)	
	next Mae (IGame)
a interface or	
To of one	
Igame Strategy	
next Hove (Igane g)	
4	
Monotonous Game Strategy	
move: Move	
Honotonous Gane Strategy (there is	^)
nert Mare (I Game of)	
07	