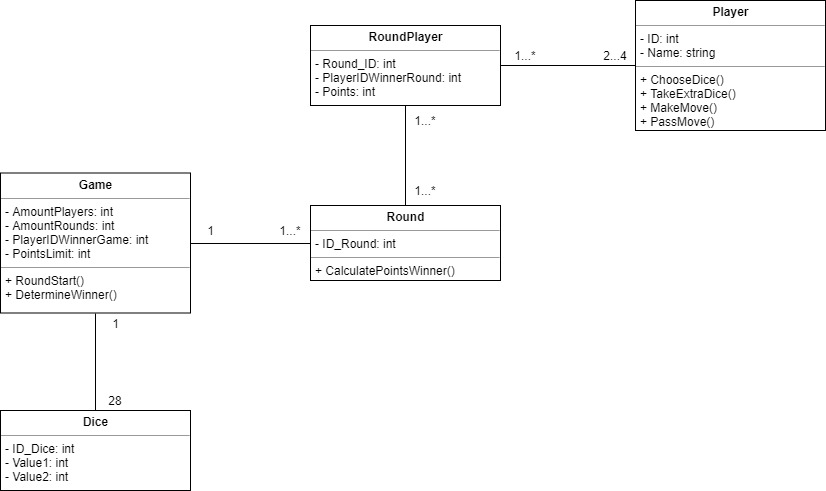
****

# Формальное описание

Класс **Player** предназначен для всех игроков. Чтобы отличать их существуют целочисленное поле **ID** для присвоения уникального идентификатора. Также данный класс содержит поле **Name**, которое хранит имя игрока в игре и поле AmountPoints, хранящее количество очков игрока за все сыгранные в игре раунды.

У класса **Player** существует 3 метода: **ChooseDice()**, который даёт возможность выбрать кость для хода, метод **TakeExtraDice**,который вызывается в случае, если у игрока нет подходящей для хода кости, метод **MakeMove** позволяющий сделать ход и метод **PassMove**, который позволяет передать ход следующему игроку.

Класс **RoundPlayer** содержит в себе 3 поля –**Round\_ ID**, обозначающее идентификатор сыгранного раунда, **PlayerIDWinnerRound**, содержащее идентификатор игрока-победителя раунда и **Points**, в котором хранится количество набранных в раунде очков игроком-победителем раунда.

Класс **Round** содержит в себе 2 поля – **ID\_Round** и **PlayerIDWinnerRound**. Первое поле отвечает за номер раунда, второе за игрока, который победил в данном раунде. В этом классе так же есть метод **CalculatePointsWinner()**,отвечающее за подсчёт очков победителя данного раунда.

Класс **Dice** содержит в себе поля **ID\_Dice,** идентифицирующее кость и поля Value1 и Value2, в которых хранятся очки, указанные на кости.

Класс **Game** содержит в себе 4 поля: **AmountPlayers**, содержащее значение количества игроков**, AmountRounds**, содержащее количество сыгранных раундов, **PlayerIDWinnerGame**, содержащее идентификатор победителя игры и поле **PointsLimit**, равное необходимому количеству очков для победы в игре**.**

В этом классе есть 2 метода: **RoundStart** и **DetermineWinner()**, отвечающие за начало новых раундов и выявление победителя игры.