**Шаблон Creator**

В соответствии с шаблоном Creator на диаграмме классов сущетсвуют 6 классов:

* Game
* Playerer
* Table
* MenuButton
* GameGraphic
* TileSprite

Класс MenuButton создает объекты классов «Texture2D» и «Vector2D», используемых при отрисовке меню игры.

Класс Player создает объект класса подходящей для хода кости «CandidateTile» посредством метода «PlayTile».

**Шаблон Information Expert**

В соответствии с данным шаблоном в роле эксперта находится класс«Player», так как выявляет текущий ход игроков; класс «Game», который распределяет кости среди игроков и определяет подходящие для хода кости.

