В начале игры создается класс Player, хранящий информацию об игроке. Соответственно начать можно с разными статами, условно говоря маг, воин или вор. Player – это singletone т.к. в нашем приложении будет лишь единственный уникальный экземпляр Player, предоставляющий глобальную точку доступа к этому экземпляру. Дальше игрок выбирает стартовую таверну. Т.к. для таверны удобно будет различать процесс представления и процесс создания, а также таверна может строиться по-разному, значит мы используем паттерн Builder. Соответственно есть Directror, который устанавливает порядок постройки, а также Concrete Builder’ы которые строят разные стартовые таверны(пока есть с уклоном на боевую составляющую, балансный билд и билд для более размеренного прохождения на изучение лора). Для Юнитов предусмотрено дерево классов, они делятся на Offensive и Supportive, а Offensive бывают Range и Melee. Т.к нам необходимо создавать большое количество семейств связанных объектов, мы используем паттерн Abstract Factory, где Concrete Factory создают отдельных юнитов определенного класса.