

Диаграмма классов для игры «Закрой сектор».

Класс Player предназначен для хранения необходимых полей для конкретного игрока:

id – уникальный идентификатор,

name – имя игрока,

sum – очки игрока в одном раунде,

Для класса Players существует поле \_lplayers, которое является списком и содержит конкретных игроков. Метод AddPlayer(), который добавляет зарегистрированного игрока в массив для составления команды участников в игре. Метод Length() использовался, когда необходимо было узнать кол-во человек, находящихся в игре. Метод SumScget определяет очки игрока на данный момент времени. Метод OstOchki() определяет, сколько еще очков доступно игроку для закрытия коробок.

Класс Box предназначен для управления закрываемыми коробками. Там хранится только одно поле – flag. В зависимости от значения этого поля коробка окрашивается в определенный цвет.

Класс Die предназначен для хранения суммы кости. В нем есть два поля:   
die 1 – первая кость

die 2 – вторая кость

Так же есть метод SumDie(), который подсчитывает общую сумму выпавших костей.

В соответствии с шаблоном Creator были выявлен один класс, создающий объекты другого класса. Класс Players создает объект классов Player. Для остальных шаблонов не было реализовано создание методов.