**Диаграмма классов**



**Формальное описание**

Данная диаграмма классов составлена для игры «Закрой сектор».

Класс **Игрок** предназначен для всех игроков. Чтобы отличать их существуют целочисленное поле ID для присвоения уникального идентификатора. Также данный класс содержит целочисленное поле **Кол-во очков**, в котором хранится количество очков после броска.

У класса **Игрок** существует 3 метода: **Бросить кости()**, который даёт возможность бросить кости, метод **Закрыть коробки()**, который даёт возможность закрыть коробки, метод **Подсчитать очки()**,который ответственен за подсчет очков (основных и штрафных).

Класс **Поле** содержит в себе атрибут **Коробка**, в котором хранятся коробки.

Класс **Коробка** содержит в себе **Номер**, в котором хранится номер коробки. Также данный класс содержит поле **Закрытая**, которые отвечает за закрытость и открытость коробки.

Для класса **Коробка** существует метод **Закрыть коробку()**, который отвечает за то, какая коробка из двух будет закрыта после броска костей.

Класс **Кость** содержит в себе **Кол-во очков**, в котором хранится количество очков, выпавшие при броске одной или двух костей.