

Neste projeto conseguimos relacionar alguns padrões que irão ser utilizados para solucionar alguns aspectos comuns a outros projetos. O padrão "Bridge" será utilizado para criar uma interface separada da implementação dos objetos mas que permitirá a sua interação de uma forma mais organizada e intuitiva. Quanto ao padrão de comportamento, será utilizado a "Chain of Responsibility" uma vez que alguns pedidos de ação do jogo irão passar por vários objetos uma vez que estes poderão influenciar diretamente vários estados dos mesmos.