**Диаграмма классов**

Для игры в кости «21» была создана диаграмма классов (Рисунок 1), содержащая 4 класса:



Рисунок 1 – Диаграмма классов

Класс Раунд содержит поле Список раундов игроков[] списка раундов,в котором принимали участие игроки. Содержит метод Начать раунд(), который будет начинать раунд. Метод Передать выигрыш(), передающий банк победителю. Метод Определить победителя(), определяющий победителя раунда. Метод Назначить доп. раунд(), начинающий еще один раунд между игроками, набравшими равное максимальное кол-во очков..

Класс Игрок содержит поле ФИО для отображения ФИО игрока, поле Капитал, для отображения суммы денег игрока, Список раундов игроков[] списка раундов,в котором принимали участие игроки. Содержит метод Бросить кость(), позволяющий игроку бросить кость. Метод Подсчитать очки(), который подсчитывает сумму очков игрока в раунде. Метод Передать ход(), позволяющий передать ход другому игроку. Метод Выбыть из раунда(), который удаляет игрока из раунда. Метод Сделать ставку(), позволяющий сделать ставку перед раундом.

Класс Раунд игроков содержит поле Ставки игроков для хранения суммы ставок, которые сделали игроки, поле очки игроков, для хранения очков, которые набрали игроки. И поле Игрок, которое хранит ссылку на определенного игрока из списка.