**Диаграмма классов**

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

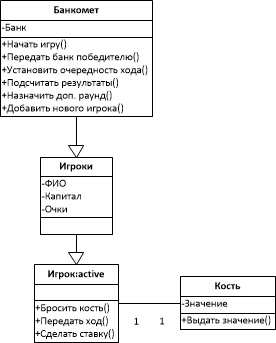


Рисунок 1 – Диаграмма классов

Класс Банкомет содержит поле Банк для хранения суммы ставок игроков. Содержит метод Начать игру(), который будет начинать игру. Метод Передать банк победителю(), передающий банк победителю. Метод Установить очередность хода(), определяющий первого ходящего игрока. Метод Подсчитать результаты(), определяющий победителя раунда. Метод Назначить доп. раунд(), начинающий еще один раунд между игроками, набравшими равное максимальное кол-во очков.. Метод Добавить нового игрока(),отвечающий за добавление нового игрока в игру

Класс Игроки содержит поле ФИО для отображения ФИО игрока, поле Капитал, для отображения суммы денег игрока, поле Очки, для отображения набранных очков игрока.

Класс Игрок:active содержит метод Бросить кость(), позволяющий игроку бросить кость. Метод Передать ход(), позволяющий передать ход другому игроку. Метод Сделать ставку(), позволяющий сделать ставку перед раундом.

Класс Кость содержит поле Значение для хранения выпавшего значения грани кости. Также класс содержит метод Выдать значение(), которое срабатывает при броске кубика и выдает одно из возможных значений кости.