**Диаграмма классов**

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

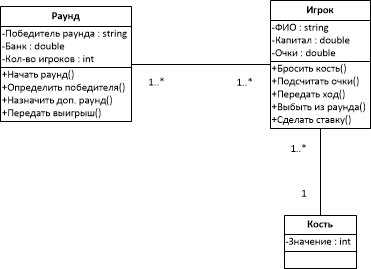


Рисунок 1 – Диаграмма классов

Класс Раунд содержит поле Банк для хранения суммы ставок игроков, поле Победитель раунда для хранения имени победителя раунда и поле кол-во игроков, которое содержит кол-во игроков в раунде. 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, поле Очки, для отображения набранных очков игрока. 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 Кость содержит поле Значение для хранения выпавшего значения грани кости.