Do naszego projektu można zastosować następujące wzorce projektowe:

1. Fabryka Abstrakcyjna – Może być dla nas interesująca do tworzenia obiektów należących do jednej dziedziny (np. pionka lub planszy) bez większych zależności od wielu klas, co pozwala łatwo oddzielić interfejs z poszczególnymi komponentami w naszej grze i zapewnia łatwą rozszerzalność projektu, ponieważ do fabryki wystarczy tylko dodać nową klasę dla innego rodzaju obiektu, a reszta kodu działa tak jak powinna bez zbędnych zmian.
2. Stan – Ten wzorzec może pozwolić nam na definiowanie różnych stanów gry, np. start gry, początek ruchu gracza nr 1, próba ruchu gracza nr 1, zakończenie ruchu gracza nr 1 itd co daje nam możliwość na pełną kontrolę nad przebiegiem rozgrywki i odpowiadaniem na wszelkie zdarzenia (np. przejście na koniec planszy i awans na królową).
3. Obserwator – W przypadku gry w warcaby, wiele elementów może ulec zmianie podczas trwania rozgrywki. Wzorzec Obserwatora może dać nam szansę zbudować elastyczny system, w którym określeni uprzednio obserwatorzy są zapisywani do określonego elementu (np. gracza lub pionka), który mają za zadanie obserwować, dzięki czemu otrzymują powiadomienia o najdrobniejszej jego zmianie, a następnie w zależności od typu zdarzenia możemy zareagować w zamierzony uprzednio przez zasady gry sposób.