1. State Machine
2. Стейты можно использовать у каких-то противников-npc, например, состояние патрулирования, наблюдения, преследования, стрельбы.
3. Также можно использовать состояния какой-то, например, стройки. Игрок строит какое-то здание и у стройки могут быть состояния Подготовка, Активна, Приостановлена, Сдача, Завершена.
4. Медиатор
5. Какой-то центральный вычислительный центр, куда стекается информация от разных сущностей и он передает ее дальше.
6. В футбольном симуляторе медиатор может, например, вести подсчет карточек у игроков и сообщать если кто-то заработал 2 желтые.
7. Фабрика
8. Создание различных зданий в 4X-стратегиях.
9. Создание уровней в играх по типу Match-3.
10. Визитер
11. Например, если игроку нужно получать энергию от потребления пищи, с помощью визитера можно задавать различное количество этой самой энергии.
12. Моторы разной мощности и, соответственно, с разной скоростью разгона. С помощью визитера можно передавать эти параметры.