**Template Method Pattern –** é usado para fornecer uma classe genérica que são completadas por sub classes específicas:

• A classe Controller, serve de base para as classes InGameController e PreGameController que são implementações específicas da mesma.



**Chain of Responsability Pattern** – é usado para delegar a responsabilidade de um método, por exemplo:

* na classe GenerateDocumentation no método readResources(), é feito um try/catch e passada a responsabilidade a métodos noutras classes de resolver a questão.



**Facade Pattern**

A classe FreeColObject é usada como “wrapper class”, encaplusa as outras classes de maneira a simplificar e esconder a complexidade do substistema.

