**Design Patterns**

Memento Pattern:

Usado para guardar o jogo e depois poder recuperá-lo numa outra altura, por exemplo:

* Na classe FreeCol onde se utiliza a classe FreeCol Directories para gravar e carregar de novo o jogo (guardar o estado do jogo).

Uma imagem com texto, captura de ecrã, diagrama, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

Interpreter Pattern:

Usado para traduzir informação entre partes do projeto neste caso através da UserServerAPI é tornada possível a comunicação entre o utilizador e o servidor.

Uma imagem com texto, diagrama, file, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Façade Pattern:

Usado para esconder a complexidade de um grupo de classes com uma classe envolvente:

* Na classe FreeCol é utilizada a classe FreeColServer como “wrapper class” de todas as operações a nível do server.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, diagrama, file

Descrição gerada automaticamente