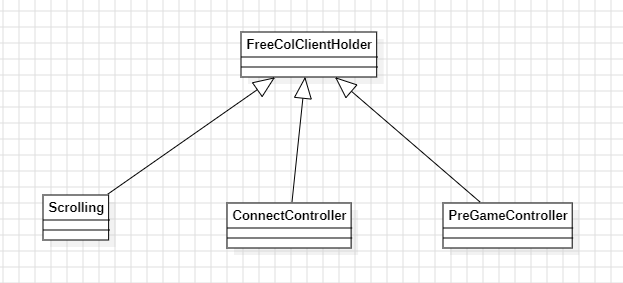
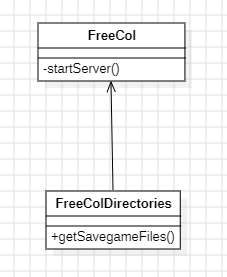
**Template Method Pattern** – É usado para fornecer uma interface genérica que são completadas por implementações específicas:

A classe FreeColClientHolder serve de base a várias classes como Scrolling, ConnectController, PreGameController.



**State Pattern** – este pattern é utilizado, por exemplo:

* Na classe FreeCol onde se utiliza a classe FreeColDirectories para guardar o estado do jogo.



**Strategy Pattern** – este pattern é utilizado quando estamos em cenário de combate e são usadas as várias estratégias e etapas diferentes para lidar com essa disputa.