Factory/builder lost op dat we op elk mogelijk moment een board kunnen maken zonder rare dingen te hoeven doen in de constructor(s) van board. De builder maakt direct via de parser een board. Hierdoor hoeft er geen logica in de gamecontroller te komen.

Composite: maakt mogelijk dat het niet uitmaakt wat voor een sudoku er ingeladen moet worden doordat er oneindig veel fields in een field kunnen zitten en je hierdoor de code niet hoeft aan te passen.

State: maakt het mogelijk om een board een state te geven en hierdoor te kunnen switchen en hiermee tussen de twee verschillende edit standen te komen. Lost op dat je minder if en switch statements hoeft te gebruiken.