Нашия проект е на тема “Монополи”. В него имаме клас Player, който характеризира всеки играч, който взема участие.Имаме абстрактен клас PlayingField, който представлява полетата на игралното поле и всички типове полета наследяват този клас. Освен това имаме клас Property, който отговаря за позиции на игралното поле,които могат да бъдат закупени от играчите .Друг подобен клас е Railroad, който също има възможност да бъде закупен и притежаван от някой играч. Друг клас наследяващ PlayingField е ChanceField, който представлява поле, на което играчът получава карта с някакво последвало действие. В проектът има два класа Jail и goToJailField, които се различават по това, че в единия случай играчът попада в затвора. FreeParkingField наследява PlayingField и представлява поле, което награждава играчът пристигнал на него със съответна сума. LuxuryTaxField наследява PlayingField и представлява поле, което изисква съответна сума от играча, който го е настъпил. Още един клас наслeдяващ PlayingField e Utility. Той също може да бъде притежаван от играч. Съществува и клас IncomeTaxField, определящ такса за играчите. Завършваме класовете, наследяващи PlayingField, с StartField, което представлява полето за начало на играта и при всяко негово преминаване играчът получава определена сума. Съществуват абстрактният клас ChanceField, който бива наследен от множество карти, с различен текст, който бива изпълнен, когато играчът стъпи на поле ChanceField.Тъй като играчите могат да притежават собственост, те могат и да я продават, това се случва благодарение на клас SellOption. Има и клас BancruptOption, чрез който броя на играчите намаляват, поради факта, че фалират. Класът GameBoard, отговаря за създаването на игралното поле. Може би най-съществения клас представлява MonopolyGame, в който се реализира самата игра, използвайки се обекти от други класове.