На диаграмме отмечены идеи некоторых паттернов, которые используются в программе «Шашки с искусственным интеллектом». Идея не означает что паттерн реализован вточности по GOF. Это скорее направление мыслей программиста.

1. Серверный обработчик события перемещения фигуры:

IHumanTryMoveFigureUseCase  
+Execute

*IHumanTryMoveFigureUseCase+Execute*

MoveFigureController  
+Post

*Пользовательский интерфейс*

*Сценарий  
«человек попытался передвинуть фигуру»*

*Пакет HumanPlayer (поведение игрока)*

Фасад

Приспособленец

*IValidateHumanService  
+CanMove*

ValidateHumanService  
+CanMove

Мост

*Правило  
«куда можно  
передвинуть»*

*Правило  
«передвинуть фигуру»*

*IMoveRule  
+MoveFigureWithoutValidation*

*IValidateRule  
+GetAllowedToPositions*

*Пакет Rules  
(правила игры)*

MoveRules  
+MoveFigureWithoutValidation

ValidateRule  
+GetAllowedToPositions

Приспособленец

*IValidateFigureService  
+GetAllowedMoveVectors*

*IValidateEatService  
+CanEatFigure*

ValidateFigureService  
+GetAllowedMoveVectors

ValidatePawnService  
+GetAllowedMoveVectors()

ValidateQueenService  
+GetAllowedMoveVectors

eService

Стратегия

Стратегия

*IValidatePawnService*  
+*GetAllowedMoveVectors*

*IValidateQueenService*  
*GetAllowedMoveVectors*

1. Серверный обработчик, вычисляющий следующий шаг искусственного интеллекта

*Пользовательский интерфейс*

IIntellectStepController  
+Post

ComputerCalculatesNextStepUseCase  
+Excecute

*IComputerCalculateNextStepUseCase  
Execute*

*Сценарий  
«Компьютер вычисляет следующий ход»*

*Пакет ComputerPlayer  
(искусственный интеллект)*

Итератор

Фасад

IPositionWeightService  
+GetWeghtForWhite

*IPositionWeightService  
+GetWeghtForWhite*

*IStepIteratorService*  
*+GetNextStepVariants*

StepIteratorService  
+GetNextStepVariants

*Правило  
«передвинуть фигуру»*

*Правило  
«куда можно  
передвинуть»*

*IMoveRule  
+MoveFigureWithoutValidation*

Реализации этих интерфейсов на предыдущей схеме

*IValidateRule  
+GetAllowedToPositions*

*Архитектор и разработчик игры - Сергей Рыскулов.*