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:

MoveFigureService  
+Move

*MoveFigureService  
+Move*

*Пользовательский интерфейс*

MoveFigureController  
+Post

*Бизнес-логика*

Фасад

Приспособленец

*IDirectMoveService  
+DirectMove*

DirectMoveService  
+DirectMove

*IValidateBoardService  
+CanMove*

Мост

ValidateBoardService  
+CanMove

*IValidateFiguresService  
+GetAllowedMoveVectors*

ValidateFiguresService  
+GetAllowedMoveVectors

Декоратор

*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

*Бизнес-логика*

*IIntellectService  
+IntellectStep*

IntellectService  
+IntellectStep

Итератор

Фасад

IPositionWeightService  
+GetWeghtForWhite

*IPositionWeightService  
+GetWeghtForWhite*

*IStepIteratorService*  
*+GetNextStepVariants*

StepIteratorService  
+GetNextStepVariants

Реализации этих интерфейсов на предыдущей схеме

*IDirectMoveService  
+DirectMove*

*IValidateFiguresService  
+GetAllowedMoveVectors*

*Архитектор и разработчик игры - Сергей Рыскулов.*