

بازی از چند کلاس که همگی subclass کلاس GameRules است تشکیل شده است ، در کلاس Cards مجموعه ای از کارت ها را ساختیم ، که هر کارت یک String با محتوای عدد که از چندین رقم تشکیل شده است به عنوان key دریافت می کند ، رقم اول کارت رنگ کارت را مشخص میکند بین ۰-۴ ، عدد دوم نوع کارت را مشخص میکند که به رنگ کارت بستگی دارد بین ۰-۱ یا ۰-۱۲. عدد سوم شماره خود کارت است که چندمین کارت از این نوع است که باز هم بستگی به رنگ کارت دارد و بین ۰-۴ یا ۰-۱ است .

کلاس بعدی Repository است که یک دست کارت را نگه داری میکند و متد های مربوط به ان را شامل میشود مثل اضافه یا حذف کردن یک کارت یا برگرداندن یک کارت یا همه ی کارت های موجود .

کلاس بعدی Player است که برای هر بازیکن کارت ها را نگه میدارد متد های حذف و اضافه کردن ، برگرداندن یک کارت ، پیدا کردن کارت مناسب کارت زمینه ، شمارش امتیاز های کارت ها ، دریافت کارت دلخواه برای بازیکن User است .

کلاس GameRules تمام قواعد بازی را شامل میشود ، از جمله زمینه بازی را مشخص میکند ، نوبت را عوض میکند ، نوع رنگ هر کارت یا عدد هر کارت را مشخص میکند ، بین بازیکن ها کارت پخش میکند ، بررسی میکند کارت دریافتی ایا درست قرار داده شده است ، و ... ، همچنین رشته های مربوط به هر رنگ را نگه داری میکند . دریافت ورودی کارت از کاربر User به این صورت است که ابتدا رنگ کارت را دریافت میکند سپس در خط بعدی نوع کارت که با کپی کردن رشته میتوان ان را به عنوان ورودی پاس داد :

yellow

| + 2 |