**Лабораторна робота №4**

**Розробка діаграми послідовностей**

**Завдання:** Розробити діаграму послідовностей для комп’ютерної гри«Pacman».

**Мета роботи:** оволодіти методами та засобами представлення послідовності виконання дій програми на прикладі розробки комп’ютерної гри «Pacman»

1. **Формальный опис**

При відкриті гри відображається меню. Коли гравець вибирає пункт «Почати» меню закривається і створюється гра. Для цього головний об’єкт (PacmanGame) створює Level, що у свою чергу створює ігрове поле GameField. Потім PacmanGame створює Grid – сітку гри. Після цього ініціалізується камера.

Після цього виконуються функції що безпосередньо відповідають за оновлення гри. В першу чергу викликається метод updateGrid(), що оновлює координати об’єктів у сітці. Потім оновлюється інформація про гру (GameInfo.update()). А також перемальовується ігрове поле.

Потім викликається метод GameField.update(), що оновлює координати об’єктів гри, перевіряє наявність зіткнень, і вирішує їх, якщо вони є.

**Висновок:** при виконанні лабораторної роботи я оволодів методами та засобами представлення послідовності виконання дій програми на прикладі розробки комп’ютерної гри «Pacman».