**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 GameField.

Після цього виконуються функції що безпосередньо відповідають за оновлення гри. Перемальовується ігрове поле - GameField::render(). Оновлюється інформація про гру – GameInfo.update(). Викликається метод GameField::update(), що оновлює координати об’єктів гри, перевіряє наявність зіткнень, і вирішує їх, якщо вони є. Оновлюється інформація про гру – GameInfo::update().

1. Діаграма послідовностей



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

2. Діаграма послідовностей



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