**Диаграмма потоков данных**

[Игрок] --> [Игровой движок] --> [Уровень]

[Уровень] --> [Графический движок] --> [Экран]

[Игровой движок] --> [Звуковой движок] --> [Динамики]

### ****Диаграмма классов****

[Player] -- взаимодействует --> [Level]

[Level] -- взаимодействует --> [Player]

[Level] -- содержит --> [Platform]

[Level] -- содержит --> [Trap]

[GameEngine] -- управляет --> [GraphicsEngine]

[GameEngine] -- управляет --> [SoundEngine]

### ****Диаграмма вызовов****

[Игрок] -> [Игровой движок]: Нажата клавиша прыжка

[Игровой движок] -> [Уровень]: Проверка позиции игрока

[Уровень] -> [Игровой движок]: Игрок на платформе

[Игровой движок] -> [Графический движок]: Обновить анимацию

[Игровой движок] -> [Звуковой движок]: Воспроизвести звук

### ****Диаграмма состояний****

[Idle] --> [Jumping]: Нажата клавиша прыжка

[Jumping] --> [Falling]: Игрок в воздухе

[Falling] --> [Idle]: Игрок приземлился

[\*] --> [Dead]: Здоровье <= 0

### ****Диаграмма компонентов****

[InputHandler] --> [GameEngine]

[GameEngine] --> [GraphicsEngine]

[GameEngine] --> [SoundEngine]

[GameEngine] --> [LevelManager]