Ми вирішили у цьому семестрі продовжити працювати з нашим проектом та обрали його для виконання першої лабораторної роботи. Ми побудували UML діаграми для нашої гри. Під час будування діаграм ми використовували онлайн-ресурси (lucid app). Загалом, ми не помітили місць, де варто було б щось змінити, бо гра і так працює повністю справно та коректно завдяки тому, що ми правильно робили структуру коду та об’єктів під час створення гри.

У ході цієї лабораторної роботи ми вивчили і практично застосували основні типи UML-діаграм, такі як activity, class, sequence та use case. Застосування цих діаграм дозволило нам краще розібратися у внутрішніх процесах нашої гри та визначити її структуру у рамках UML.

Після аналізу роботи програми та порівняння її з розробленими діаграмами ми прийшли до висновку, що наша гра працює коректно і ефективно. Виявлені нами процеси відповідають дійсності, а структура програми відображена у класовій діаграмі точно та зрозуміло.

З цього висновку випливає, що наша програма не потребує великих змін чи покращень на даний момент. Вона відповідає поставленим вимогам та виконує свої функції без проблем. Проте, можливо, в майбутньому після розвитку гри та внесення нового функціоналу буде потрібно переглянути та оновити деякі аспекти програми.