1. **ВИСНОВКИ**

Основним завданням роботи була розробка програмного забезпечення шляхом використання ООП на прикладі комп’ютерної гри «Стрілки». Програма дозволяє необмежено генерувати нове поле, перевіряти правильність розташування поставлених стрілок, а також досить зручно показує, де сталася помилка, щоб гравець швидко міг це виправити.

Усі об’єкти гри були реалізовані через класи, що були описані в таблицях методів (посилання) та діаграмі класів (посилання).

Під час тестування було використано різні функціональні можливості програми та порівняно графічний результат з очікуваним.

Завдання для гравця - розставити стрілки навколо квадрату на підставі цифр всередині, натиснути кнопку «Завершення розташування стрілки», таким чином відбувається перевірка правильно чи ні розташовані стрілки, у разі правильності буде напис на екрані, що свідчить про перемогу гравця *(Рисунок 37)*.