

## Programowanie Obiektowe

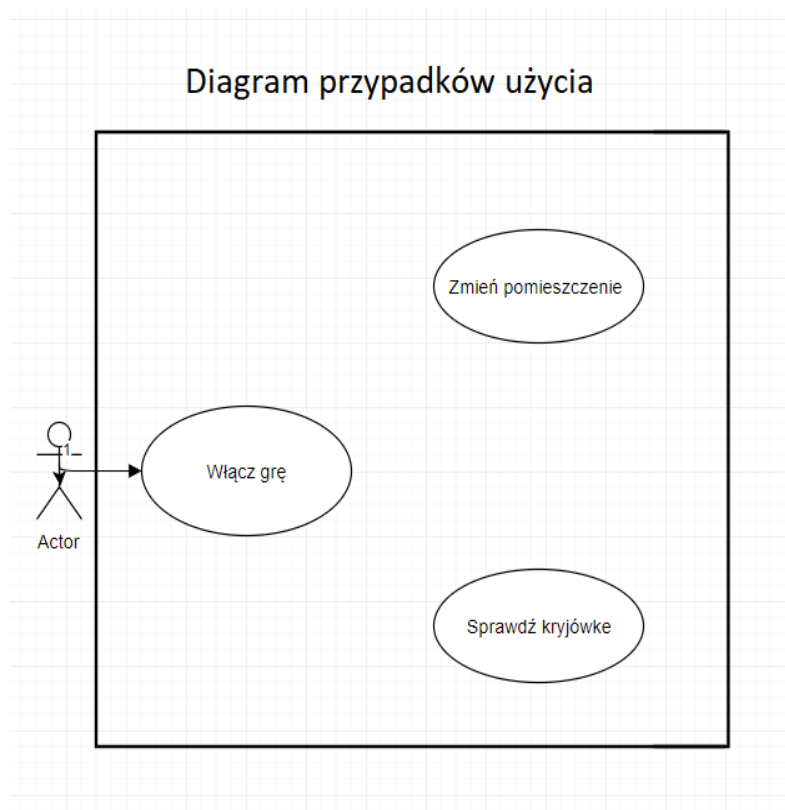
### Sprawozdanie

#### 1. Założenia projektowe.

Celem projektu było stworzenie aplikacji o charakterze edukacyjnym, wykorzystującej paradygmaty programowania obiektowego. Aplikacja została napisana w języku C# z wykorzystaniem technologii .NET. Napisany program to prosta „zabawa w chowanego”.

- Celem gracza jest znalezienie „osoby” ukrywającej się w jednym z kilku pomieszczeń. Każde z pomieszczeń zawiera kryjówkę.
- Gracz ma możliwość sprawdzić kryjówkę w każdym z pomieszczeń.
- Jeżeli osoba została odnaleziona gra zwraca o tym komunikat i wraca do ekranu startowego, w przeciwnym przypadku użytkownik szuka do skutku.
- Każdorazowo zliczana jest ilość kroków, w której udało odnaleźć się przeciwnika.

#### 2. Diagram przypadków użycia



### 3. Diagram klas.

W aplikacji została wykorzystana metoda wytwórcza.

