**Sprawozdanie 31.03.2018**

Na kolejnych zajęciach programowania obiektowego został sporządzony kolejny diagram UML, w tym przypadku diagram klas. Jako, że nasza aplikacja okienkowa ma działać w trybie klienta lub serwera, postanowiono nad zaprojektowaniem dwóch osobnych klas zarządzających tymi częściami programu. Zaplanowano zastosować wzorzec projektowy metoda wytwórcza, który będzie odpowiadał za tworzenie użytkowników aplikacji. Poniżej zaprezentowano diagram klas pokazujący zarys aplikacji:

