**Проект “Сапер с использованием GUI”**

**Цель:** создать игру “Сапер”, с индивидуально настраиваемым под каждого пользователя интерфейсом.

Программист взаимодействует с пользователем и создает программу-игру “Сапер”

Программист проводит отладку приложения, пользователь указывает на недостатки

Пользователь взаимодействует с программой и выявляет недостатки.

Программист путем проб и ошибок достигает желанного результата. Пользователь доволен работой программиста.

|  |  |
| --- | --- |
| Прецедент: | Действующее лицо: |
| Оформление интерфейса и функций | Программист |
| Выполняет функции | Приложение |
| Манипулирует с интерфейсом | Пользователь |
| Вызывает функции | Приложение |

Диаграмма прецедентов:

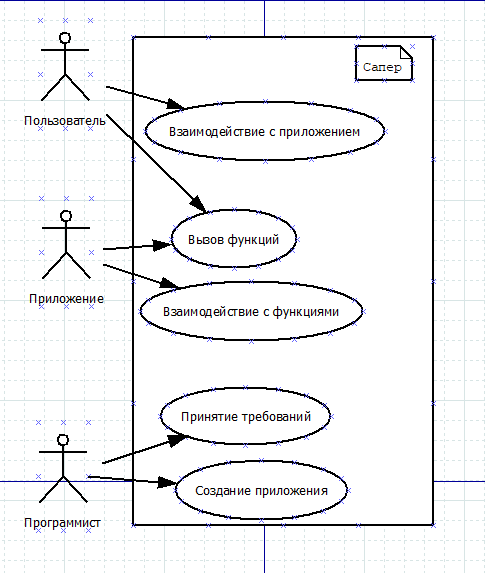


Диаграмма классов:

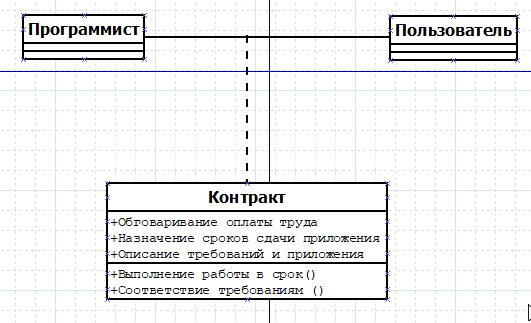


Диаграмма деятельности:

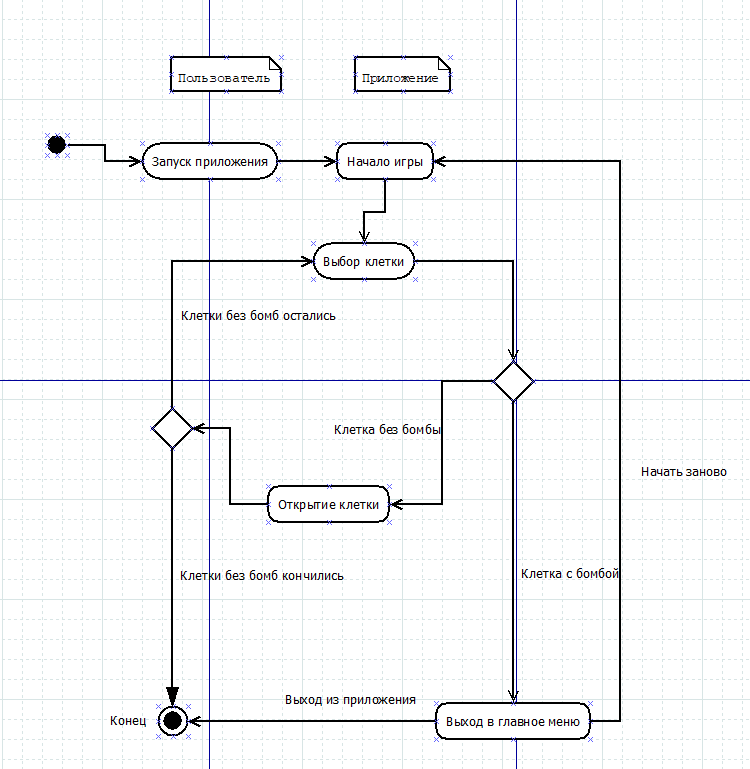


Диаграмма последовательностей:

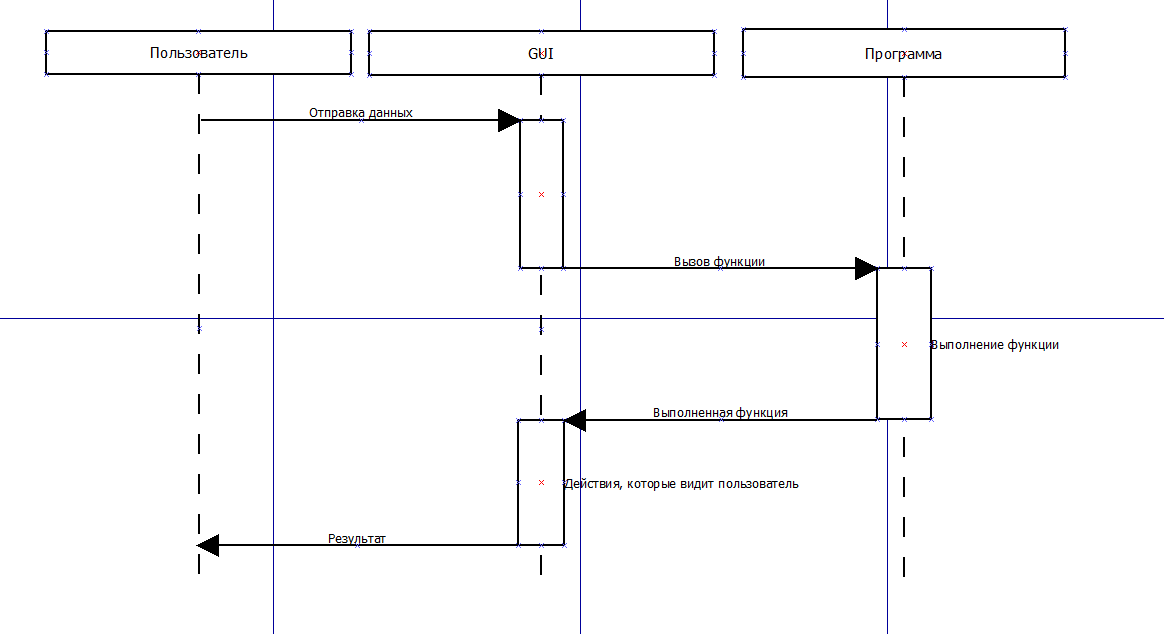


Диаграмма состояний:

