СХЕМЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ КОМПОНЕНТОВ

Список компонентов

**Window**. Получает и перенаправляет сообщения, соответствующие нажатиям клавиш.

**Dispatcher**. Получает и обрабатывает сообщения, соответствующие нажатиям клавиш.

**GUI**. Выводит необходимые символы в консоли.

**Server**. Управляет запросами к базе данных (в будущем будет управлять синхронизацией между игроками, если оно наступит).

**Matrix**. Хранит и выдаёт информацию о клетках лабиринта.

I. Загрузка игры

PAINT (4)

GET\_RESPONSE (3)

GET (2)

CREATE (1)

GUI

Window

Server

Dispatcher

II. Игра

Window

Dispatcher

Matrix

PAINT (4)

GET\_RESPONSE (3)

GET (2)

KEY\_DOWN (1)

GUI

III. Время.

TIMER (1)

PAINT (2)

GUI

Window

Dispatcher