**ДОДАТОК Е1. Опис структури програми (модулі програми)**

Робота розробленого програмного забезпечення реалізується наступними модулями:

1. EnterScoreActivity – клас, в якому реалізовано створення та збереження користувача.
2. GameActivity – клас, в якому реалізовано дії гри.
3. HighScoreActivity – клас, в якому реалізовано опис рекордів.
4. MainActivity – клас, в якому реалізовано опис кнопок.
5. SettingsActivity – клас, в якому реалізовано налаштування гри.
6. DatabaseBundler – клас, в якому реалізовано створення файлу для збереження БД.
7. Score – клас, в якому реалізовано опис рекордів всіх користувачів.
8. ScoreDBManager – клас, в якому реалізовано управління БД.
9. Block – клас, в якому реалізовано опис блоків.
10. Board – клас, в якому реалізовано перевірка розташування фігури.
11. GameManager – клас, в якому реалізовано управління всієї гри.
12. GameThread – клас, в якому реалізовано можливість контролювати розмір вікна, редагувати пікселі на поверхні.
13. GameView – клас, в якому реалізовано спеціальний малюнок поверхні.

**ДОДАТОК Е2. Опис структури програми (алгоритми виконання)**

