**Evaluare GRASP**

Aplicatia a fost modelata intr-un mod ce permite eventuale modificari in cadrul codului. Clasa GameState reprezinta nucleul jocului. Orice adaugare de noi functionalitati poate fi usor de realizat.

Clasa GameState are o coeziune mica deoarece are multe functionalitati. Celelalte clase Block, Bird, Pig, Slinghot, PhysicsObject au o coeziune mare fiind foarte strans legate neavand atat de multe functionalitati.

Din clasa PhysicsObject se extind clasele Block, Bird, Pig care la randul lor sunt atribute in clasa GameState