

# Лабораторная работа 17: Документация

## Цель работы

Изучить методы создания документации в Java на примере разработки игровых систем. Научиться писать JavaDoc, создавать UML диаграммы, README файлы и техническую документацию для игровых проектов.

## Теоретические основы

### Документация в Java

- **JavaDoc** - документация API в коде
- **UML диаграммы** - визуальное представление архитектуры
- **README файлы** - описание проекта и инструкции
- **Техническая документация** - детальное описание систем