

# Лабораторная работа 10: Архитектура приложения

## Цель работы

Изучить принципы создания архитектуры приложения в Java на примере разработки игровых систем. Научиться применять MVC паттерн, разделять ответственность между компонентами и создавать модульную архитектуру.

## Теоретические основы

### Архитектура приложения

- **Разделение ответственности** - каждый компонент имеет свою роль
- **Модульность** - независимые части системы

**Слабая связанность** - минимизация зависимостей