הדברים אשר נלמדו בקורס:

1. למדנו והתנסו בתכנות מקבילי בעזרת Java threads, במסגרת הלימודים רכשנו כלים על מנת להימנע מבאגים ומקרי קצה השונים למשל: death lock ועוד...
2. במסגרת הקורס נלמדו 2 תשתיות עיקריות: MVC ו- MVP, אנו מימשנו את שתי התשתיות האלה בחלקים השונים של הפרוקיט (חלק 3 ו-4 ) וכך בעצם למדנו גם בשיעור וגם בבית את ההבדלים שביניהם ובנוסף גם יתרונות וחסורונות של כל תשתית.
3. כמו כן, חלק גדול מההסברים על הקודים השונים הועברו אלינו ע"י תרשימי UML מה שעזר לנו להתרגל לתרשימים אלה ובעזרת למדנו להבין בצורה יותר טובה את האיררכיה של המחלקות השונות בפרויקט.  
   בנוסף, נעזרו בתרשימים אלו גם באופן עצמאי בבית.
4. כחלק מהפרויקט התבקשנו לבצע Unit Test על מחלקת BFS, במסגרת משימה זו רכשנו ניסיון בבדיקות אוטומציה ואפיון של בעיות קצה ונקודות תורפה.
5. ניסיון רב בשימוש בסיפריית SWT, היכרות עם עולם ה- GUI בג'אווה. ע"מ לבצע את דרישות הפרויקט לעתים היינו צריכים ללמוד עצמאית, מה שתרם מאוד על יכולת הלמידה והמחקר שלנו. כמו כן, חלק זה דרש מאיתנו להיות יצירתיים ולהגדיל ראש.
6. במסגרת הפרויקט התנסו במספר סיפריות פתוחות בין היתר mysql-connector-java-5.1.39-bin ששימש אותנו להשתמש במסד נתונים מסוג MySQL.  
   ניתן לומר בוודאות כי שימוש בסיפריות אלו פיתח את היכולת התמודדות שלנו עם קוד זר אשר לא בהכרח נכתב על ידינו או על ידי מכר.
7. במסגרת הקורס למדנו טכנולוגית TCP/IP והתנסו בהקמת צד שרת וצד לקוח, כמו כן, יצירת socket ו- client handlers ע"מ לתקשר עם השרת ולקבוע פרוטוקול משותף בין שתי הצדדים.
8. למדנו בקורס את ה- design patterns החשובים והעיקריים שעזרו לנו מאוד בקידום הפרויקט, עיצובים אלו גרמו לפרויקט להיות גמרי, מסודר, יעיל וגמיש במיוחד.  
   בעת באג היה מאוד קל לזהות את החלק הבעייתי ולתקנו מקומית מבלי לתקן את אותו באג במספר מקומות שונים (כמו שהיה נגרם מקוד כפול מיותר)
9. בסה"כ אנו מרגישים מלאי סיפוק וניסיון בשפת JAVA, אנו מרגישים מוכנים ומנוסים מספיק על מנת להתמודד עם שפה זו הן בלימודים והן במקום עבודתינו.
10. בסיום הפרויקט יצרנו משחק מבוך שלם או במילים אחרות אפליקציית desktop שלמה.  
    הן מבחינת לוגיקה והן מבחינת עיצוב וחווית משתמש.