

Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет компьютерных систем и сетей

Кафедра электронных вычислительных машин

ОТЧЁТ
к лабораторной работе № 3

Студенты:

И. А. Багай

Проверил:

В. В. Степанюк

Е. В. Богдан

Минск 2024

1 АРХИТЕКТУРА TO BE

В рамках данной лабораторной работы мы провели сравнение двух архитектурных решений: "To Be" и "As Is". "To Be" представляет собой архитектуру нашей игры, как мы видим ее в законченном варианте, а "As Is" - имеющуюся архитектуру на данный момент, полученную с помощью инструментов обратной инженерии.

АРХИТЕКТУРА TO BE



2 АРХИТЕКТУРА AS IS

Архитектура "As Is" включает в себя следующие компоненты:

АРХИТЕКТУРА AS IS



3 СРАВНЕНИЕ АРХИТЕКТУР

После проведения сравнения этих двух архитектурных решений и выявления отличий, мы пришли к следующим результатам:

1. Отличия между "To Be" и "As Is" архитектурами:

- Отсутствие компонентов сохранения игры, присутствуют головоломки не для всех уровней, отсутствие звука.
- Отсутствие связей и взаимодействий между некоторыми компонентами в архитектуре "As Is".

2. Причины отличий:

- Недостаточное время для полной реализации всех компонентов и функциональности игры.
- Изменение требований и приоритетов проекта, что привело к ограниченной реализации некоторых компонентов.

3. Пути улучшения архитектуры:

- Улучшение связей и взаимодействий между компонентами для обеспечения более гибкой и расширяемой архитектуры.

4 ВЫВОД

Вывод: Анализируя архитектуры "To Be" и "As Is", мы выявили некоторые отличия, обусловленные ограничениями текущей реализации и изменениями в требованиях проекта. Также можно