

Реализация приложения разделена на 3 слоя:

1. Data – Assets/Data
  - a. Класс CalculatorData используется для хранения данных
  - b. Класс DataController используется для сохранения и загрузки данных
2. Domain – Assets/Domain
  - a. Класс EquationParser используется для решений введенных выражений
3. Presentation – Assets/UI – используется паттерн MVP. В качестве модели – класс CalculatorData из Data.asmdf
  - a. Класс CalculatorPresenter – Presenter. Обновляет модель при пользовательском вводе, обновляет представление при изменении данных
  - b. Класс CalculatorWindow – View
  - c. Класс ScrollViewSizeFitter используется для растягивания ScrollView при изменении окна истории. Имеет возможность ограничивать максимальный размер ScrollView

Для демонстрации работы программы разработан класс Launcher