**Описание классов программы WallpaperEngine**

**Класс Wallpaper**

**Описание**: Класс Wallpaper представляет собой объект обоев, содержащий основную информацию об обоях, такую как имя, путь к изображению и список тегов.

**Свойства**:

* Name (тип: string) — имя обоев.
* ImagePath (тип: string) — путь к файлу изображения обоев.
* Tags (тип: List<string>) — список тегов, характеризующих обои (например, "природа", "спорт" и т.д.).

**Конструктор**:

* Wallpaper(string name, string imagePath, List<string> tags) — инициализирует объект обоев с заданным именем, путем к изображению и списком тегов.

**Класс WallpaperSelector**

**Описание**: Класс WallpaperSelector служит для управления коллекцией обоев и поиска обоев по заданным тегам.

**Свойства**:

* Wallpapers (тип: List<Wallpaper>, приватное) — коллекция обоев. Поле сделано приватным для защиты от несанкционированного доступа, управление коллекцией осуществляется через методы класса.

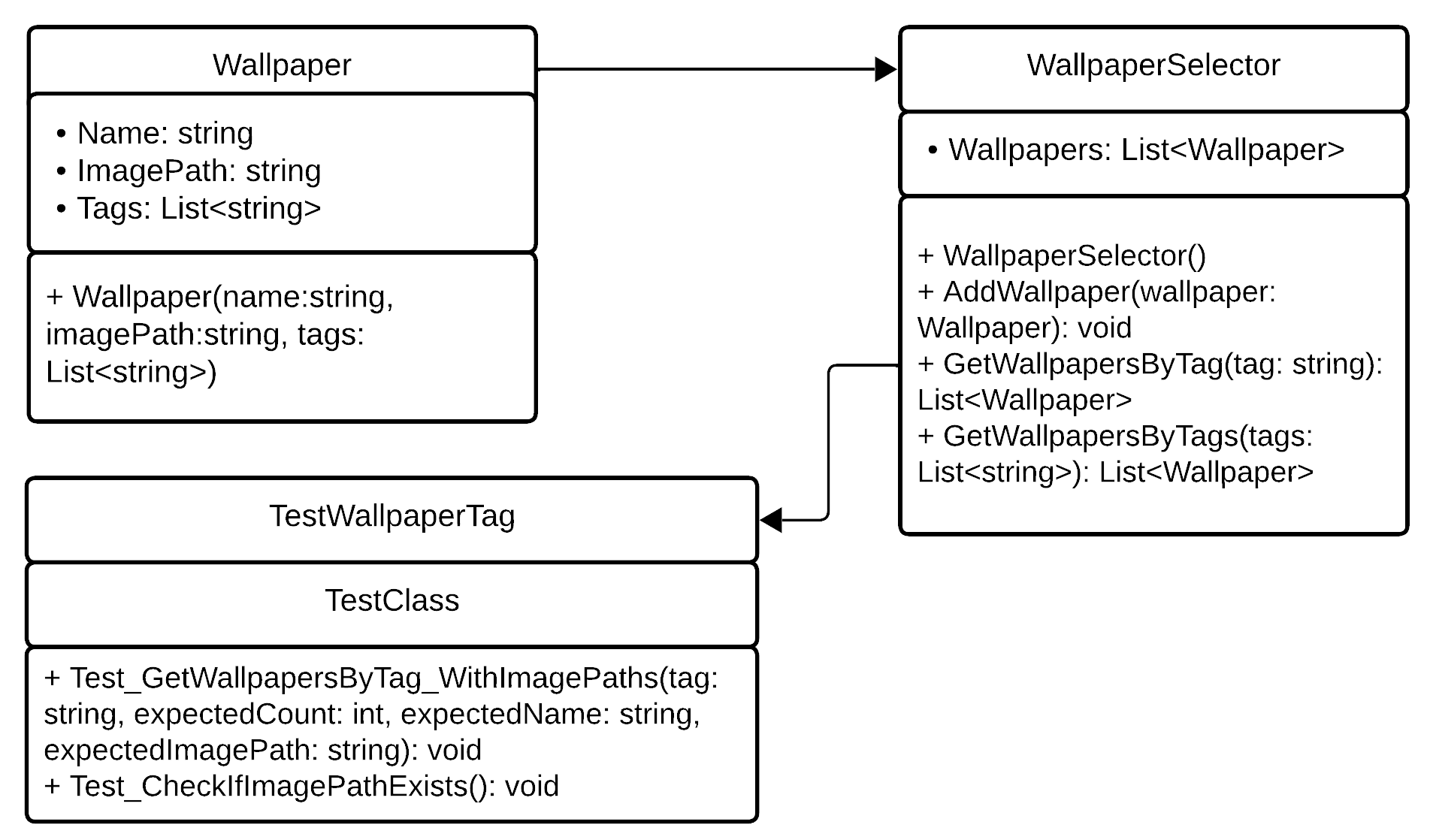
**Конструктор**:

* WallpaperSelector() — инициализирует пустую коллекцию обоев.

**Методы**:

* AddWallpaper(Wallpaper wallpaper) — добавляет объект обоев в коллекцию Wallpapers.
* GetWallpapersByTag(string tag) — возвращает список обоев, содержащих указанный тег.
* GetWallpapersByTags(List<string> tags) — возвращает список обоев, содержащих хотя бы один из указанных тегов.

**Диаграмма классов UML**

****