

```

        {TShop
||+ int ReadInt(std::istream
&file, int from, int to)
+ void PrintOptions(const
std::vector< std::string
> &options)
+ void PrintInfo(const
std::unique_ptr< TMission
> &mission)
+ bool AskPlay(const
std::unique_ptr< TMission
> &mission, std::istream &file)
+ void BuyShip(std::unique
_ptr< TMission > &mission,
const MyList< std::unique
_ptr< TShip > > &ships, std
::istream &file)
+ void SellShip(std::
unique_ptr< TMission
> &mission, std::istream
&file)
+ void BuyGun(std::unique
_ptr< TMission > &mission,
const MyList< TWeapon >
&guns, std::istream &file)
+ void SellGun(std::unique
_ptr< TMission > &mission,
std::istream &file)
+ void AddWeight(std
::unique_ptr< TMission
> &mission, std::istream
&file)
+ void RemoveWeight(std
::unique_ptr< TMission
> &mission, std::istream &file)
+ void AutoWeight(std
::unique_ptr< TMission
> &mission)
+ void SetWeightBySpeed
(std::unique_ptr< TMission
> &mission, int speed)
+ bool IsSpeedPossible
(std::unique_ptr< TMission
> &mission, int speedToCheck)
+ std::unique_ptr< TMission
> MainMenu(std::unique
_ptr< TMission > mission,
MyList< TWeapon > &&weapons
_, MyList< std::unique_ptr<
TShip > > &&ships_, std::istream &file)
+ std::unique_ptr< TMission
> Shop(std::pair< std
::unique_ptr< TMission >
, std::pair< MyList< TWeapon
>, MyList< std::unique_ptr
< TShip > > > &&data, std::
istream &file)

        }

```