1. Resources/ViewModel/LoginRegistrationViewModel.cs - задаются команды,

Core/RelayCommand.cs - общая реализация для команд

Resources/ViewModel/LoginRegistrationViewModel.cs в конструкторе public LoginRegistrationViewModel задаются основные команды для регистрации

Объявляется unit of work

1. BD/EntitiesBD/Repositories/UnitOfWork

unitOfWork (Единица работы представляет собой набор операций, которые выполняются вместе как одна логическая единица). И паттерн репозиториев - позволяет абстрагироваться от контекста данных. мы можем иметь подключение к ms sql или mongodb и этот паттерн позволит нам написать гибкий код основанный на реализации интерфейса содержащим описание простых методов контроллера для работы с бд:

interface IRepository<T> : IDisposable

        where T : class

{

    IEnumerable<T> GetBookList(); // получение всех объектов

    T GetBook(int id); // получение одного объекта по id

    void Create(T item); // создание объекта

    void Update(T item); // обновление объекта

    void Delete(int id); // удаление объекта по id

    void Save();  // сохранение изменений

}

Который нам позволит запросто поменять код под новое подключение.

В отдельных репозиториях вызываются методы для работы с объектами Abonements, Couches, … Мы вызываем метод GetAllAbonements() чтобы получить все абонементы из бд.

После чего мы заходим в BD/EntitiseBD/Abonements.cs и создаем коллекцию

private ObservableCollection<Services>? \_services = new ObservableCollection<Services>();