1. Schematy
   1. Konfiguracja
      1. Globalna statyczna klasa która trzyma wartości konfiguracyjnego
      2. Serializacja na podstawie hashowania
   2. Jeśli wytrenowano, to w konfiguracji wartość że wytrenowano i przy następnym uruchomieniu ładuje dane z serializowanych plików, a nie ładuje wszystkiego od początku
2. Architektura
   1. Wczytywanie plików
      1. class FileInfo(fileName: string) - wymyślić ładną nazwę
         1. fileName: string
         2. data: list(byte)
   2. Parametryzacja
      1. class Parameters(info: FileInfo)
         1. pola
            1. fileInfo: FIleInfo
            2. mfcc: list(list())
         2. Metody(gettery):
            1. Mówca: string
            2. Jaki numerek: int
         3. Metody:
            1. Calculate\_mfcc: void
            2. Serialize()
            3. Unserialize(fileName: string)
   3. GMM
      1. Class GmmAnalyzer(params: Parameters)
         1. Metody
            1. Serialize()
            2. Unserialize(fileName: string)