Структура проекта

Построен на основе паттерна MVP

Классы и их ответственность

Controller - основной класс, содержит в себе View и Model

Посылает сигналы во View при помощи функции SetQuestion(string CurQuestion, string[] Answers)

Принимает – при помощи Event-ов

Данные для View Controller получает от Model при помощи GetFirst() и GetNext(int skip)

Model в свою очередь получает данные от Memory содержащего статические функции загрузки, сохранения файла и считывания ОДНОГО сообщения с возможностью пропуска

Класс Creator (утилита не имеющая ничего общего с системой) служит для сохранения/изменения диалогов (сохраняет в формате CSV «Вопрос1;Ответ1#Переход1;Ответ2#Переход2…»)

Класс Program содержит закомментированный код диалога из курсовой (создание программы)

Класс Settings содержит закомментированный код диалога из курсовой (создание программы)

Файл Utility содержит утилиты, необходимые Program и Settings