**Спецификация**

Название библиотеки – LibraryOfLaba4\_1.dll

Пространство имен - LibraryOfLaba4\_1

Иерархия классов

Родительский класс - SumOfMoney

Наследуемые классы:

1) Special

2) Prime

Классы

1.1) Имя – SumOfMoney

1.2) Что за класс – Родительский класс

1.3) Параметры конструктора – конструктор без параметров

1.4) Свойства

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название | Тип данных | Назначение |
| Term | int | Возвращает заданное значение в приложение |
| Money | double | Возвращает заданное значение в приложение |
| Name | string | Переопределяемое свойство  Возвращает установленное значение **названия вклада** в приложение (берется из библиотеки) |

1.5) Методы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Название | Тип данных | Параметры | Ограничения, смысл |
| Persent | double |  | Метод определяет процент вклада, в зависимости от размера суммы пользователя |
| CalculateThePersentage | double |  | Метод начисляет процент на сумму вклада |
| PlusSum | double | **Кол-во:**1  **Тип данных:** double  **Смысл:** в качестве параметра передается сумма, которую нужно начислить | Метод начисляет сумму на вклад пользователя |
| MinusSum | double | **Кол-во:** 1  **Тип данных:** double  **Смысл:** в качестве параметра передается сумма, которую нужно снять | Метод снимает сумму с вклада пользователя |

2.1) Имя – Special

2.2) Что за класс – наследуемый класс

2.3) Параметры конструктора – конструктор без параметров

2.4) Свойства

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название | Тип данных | Назначение |
| MoneyB | double | Возвращает заданное значение **размера не снимаемого** **остатка** в приложение,  Добавляет значение в список |
| Name | string | Переопределенный метод (override)  Возвращает установленное значение **названия вклада** в приложение (берется из библиотеки) |

2.5) Методы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Название | Тип данных | Параметры | Ограничения, смысл |
| MinusSum() | double | **Кол-во:** 1  **Тип данных:**  double  **Смысл:** в качестве параметра передается сумма, которую нужно снять | Переопределенный метод.  Метод позволяет пользователю снимать деньги с вклада до тех пор, пока на вкладе не останется сумма, равная неснижаемому остатку |
| MinimumB() | double | Нет параметров | Метод возвращает **минимальное значение не снимаемого остатка** из списка |

3.1) Имя – Prime

3.2) Что за класс – наследуемый класс

3.3) Параметры конструктора – конструктор без параметров

3-.4) Свойства

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название | Тип данных | Назначение |
| Cashback | double | Возвращает заданное значение **кэшбека** |
| Name | string | Переопределенное метод  Возвращает установленное значение **названия вклада** в приложение (берется из библиотеки) |

3.5) Методы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Название | Тип данных | Параметры | Ограничения, смысл |
| Return\_Cashback() | double | **Кол-во:** 1  **Тип данных:** double | Метод возвращает **процент** при снятии денег (кэшбек) |
| MinusSum | double | **Кол-во:** 1  **Тип данных:** double  **Смысл:**  в качестве параметра передается сумма, которую нужно снять | Переопределенный метод  При снятии денег с вклада возвращается кэшбек |
| MinimumCash() | double | Нет параметров | Метод возвращает **минимальное значение кэшбека** из списка |