**Название проекта:** Cinema

**Описание:** Приложение для кинотеатра.

# Задание

## Требования к программному коду

* Приложение должно быть реализовано по принципу «многослойной» архитектуры. Необходимо наличие четко выраженных слоев:
  + Слой данных (Data Layer).
  + Слой бизнес логики (Domain/Business Layer).
  + Слой представления (Presentation Layer).
* Слой представления должен содержать WPF-приложение, с применением архитектурного шаблона MVVM.
* Слой данных должен содержать сервисы для взаимодействия с XML-хранилищем данных.
* Необходимо применить контейнер инверсии зависимостей (произвольный).

## Требования к слою бизнес логики

* Модели предметной области (слой бизнес логики) должны содержать следующую информацию:
  + Фильм.
    - Название.
    - Дата выпуска.
      * Год.
      * Месяц.
      * День.
    - Язык.
    - Актеры.
      * Имя.
      * Фамилия.
    - Режиссер.
      * Имя.
      * Фамилия.

## Требования к слою представления

* WPF-приложение должно предоставлять возможность просматривать все существующие фильмы и добавлять новые.
* Интерфейс приложения может быть произвольным, но при этом отказоустойчивым.

## Требования к XML-хранилищу данных

* Структура и количество XML-файлов может быть произвольным.

## Требования к Git-репозиторию

* Необходимо использовать разработку на базе двух веток: master и develop.
* Ветка master должна хранить последнюю версию приложения (каждое задание будет представлять из себя новою версию: 1.0, 2.0 и т.д.).
* Каждая фиксация (commit) в master-ветке должна быть помечена специальной меткой (tag) вида “v1.0”, “v2.0” и т.д.
* Ветка develop должна использоваться для разработке всей функциональности между релизами (новыми версиями) приложения.
* Допускается создание дополнительных веток при необходимости.
* Комментарии при фиксациях должны быть ОСМЫСЛЕННЫМИ и описывать произведенные изменения.