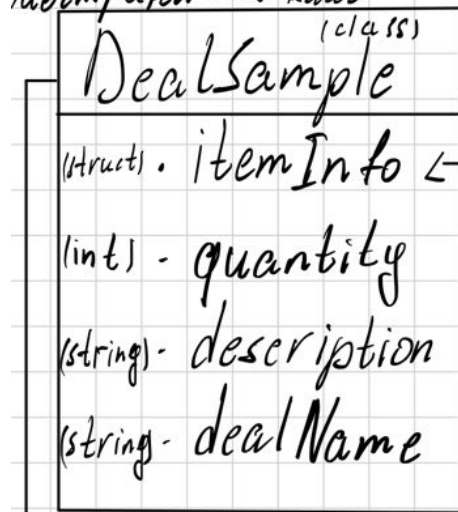
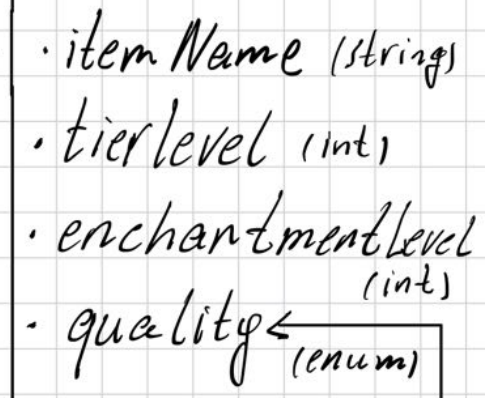


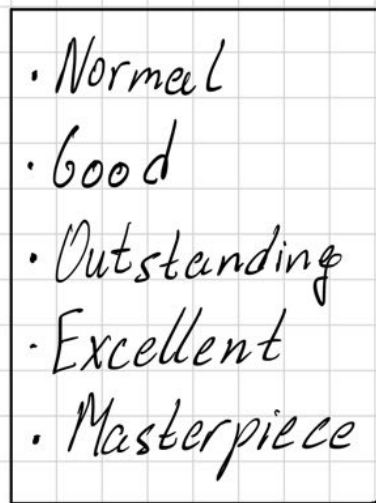
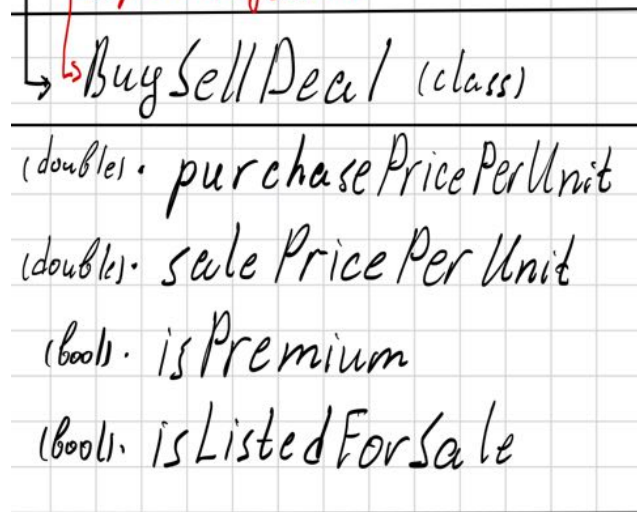
набстрактний клас



Діаграма яка зображує ієрархію і поле назви у проекті



перейти між ними



// спадкоємець класу DealSample

// планується додати ще дві класи нащадки від DealSample, їх немає з причини браку часу.

// Тема проекту - підрахунок прибутку від торгових операцій у грі Albion Online.

ItemInfo має два конструктори (за замовчуванням та з вхідними параметрами) та два методи `qualityToString` і `stringToQuality`. Вони необхідні для роботи з полем `quality`.

DealSample є абстрактним класом, має конструктор, "геттер" `getDealName`, необхідний для роботи файлової системи, та віртуальні методи: `displayInfo` (для відображення користувачу інформації, що зберігається в полях класу), `saveToFile` та `loadFromFile`.

BuySellDeal ^{х буде перейменовано} — є спадкоємцем `DealSample`, використовує `override` для переопрацювання методів з `DealSample`, також додаються два нових методи `calculateTaxPerUnit` та `calculateTotalProfit`, для підрахунку податку

ків та в прибутку відносно.

Назви у проєкті функцій - `isDealExists` та `addDealFile`. Обидві відповідають за роботу файлової системи.

`addDealFile` - редагує головний файл в якому зберігаються назви всіх файлів з "угодами".

`isDealExists` - перевіряє чи існує у головному файлі "угода" з такою назвою