**Описание на проект „Best Car Seller“**

Написаните към момента интерфейси могат да бъдат разделени в 3 групи :

1. Конструктивни :

* IVehicle,
* IInternalCombustion,
* IElectric,
* IManufacturing,
* IMovement

Следващите вече са свързани с функционалността:

1. Модифициращи цената :

* IPromoteable,
* IEspecialyTaxable,
* IDevaluation

1. Модифициращи параметрите срещу някаква цена :

* ITuningable,
* IExtendable,
* IBodyKit,
* IExtras

Някъде в структурата трябва да се вкара и речник, в който да се записват екстрите (Extras) които по принцип са достъпни за всички превозни средства, но пак по принцип – на различни цени. Така, че сигурно ще го вкарам в IVehicle. Ще вкарам и пропърти CustomPrice – само за улеснение.

Нещата от група 2 действат по следният начин – при избор на тази опция от GUI трябва да се приложи съответната корекция. Сложното идва от факта, че всички коли поддържат всички тези интерфейси. Лесното е, че корекцията е в проценти от базовата цена. Може да се вържат към готовите евенти на чек-бокса с два метода - за прилагане и отменяне.

Подобна е логиката и на нещата от група 3, но освен корекция на цената трябва да се направи и корекция на параметрите. Разликата е, че тук в зависимост от (възможно най-лесното - марката) цената ще е различна. Май трябва да се чете от предварително подготвен текстов файл.

Цената на екстрите също трябва да се чете от файлове за всяка марка.

В GUI трябва да се чете този файл или колекция, след като се избере марка. От този списък да се избират екстри, които се слагат в един речник и да се подават към класа на колата, за да си изчисли новата цена.

А, да, следвайки логиката на приложението не би трябвало да имаме отделна опция „Tuning“ на нивото на “BAY” или „SELL“.

В графичния интерфейс трябва да се избира

1. Car / Motorcycle
2. Electrical / InternalCombustion
3. Brand – от Enum-a, ???
4. Опции и екстри...