Фитнес система

* Основен абстрактен клас ***“User”*** (имплементира Singleton)
  + Клас наследник *“Fat User”* (фитнес режим за отслабване)
  + Клас наследник *“Strength User”* (фитнес режим за покачване на маса)
  + Клас наследник *“Rookie”* (фитнес режим за начинаещи)
  + Интерфейс “RookieSchedule”
  + Интерфейс “FatLossSchedule”
  + Интерфейс “StrengthGainSchedule”
* Основен абстрактен клас ***“Exercise”***
  + Клас наследник на Exercise - *“UpperBody”*
    - Клас наследник на UpperBody - “Biceps”
    - Клас наследник на UpperBody -“Triceps”
    - Клас наследник на .. “Chest”
    - Клас наследник .. “Back”
    - Клас наследник .. “Abs”
    - Клас наследник .. “Shoulders”
    - Клас наследник .. “Traps” (трапец)
  + Клас наследник *“LowerBody”*
    - Клас наследник на LowerBody “Calves” (прасци)
    - Клас наследник .. “FrontLegs”
    - Клас наследник .. “BackLegs”
* Основен абстрактен клас ***“Feeding”***
  + Клас наследник *“RookiesNutritions”*
  + Клас наследник *“FattiesNutrition”*
  + Клас наследник *“StrengthNutrition”*
  + Интерфейс за RookiesNutritions - “FeedRookies”
  + Интерфейс за FattiesNutrition - “FeedFatties”
  + Интерфейс за StrengthNutrition - “FeedStrong”

Плюсове:

* 3 абстрактни класа
* 6 интерфейса
* 15 класа
* 3 нива дълбочина на наследяване
* Използваме шаблона “Singleton”

Минуси:

* 1 polymorphism
* 1 structure
* 1 Custom Exception
* 1 Enumeration
* 1 Event

(липсващите неща ще трябва да ги доизмислим в процеса на работа и ще е лесно да вкараме GUI от сорта на WinForms или WPF накрая)

*The End …*