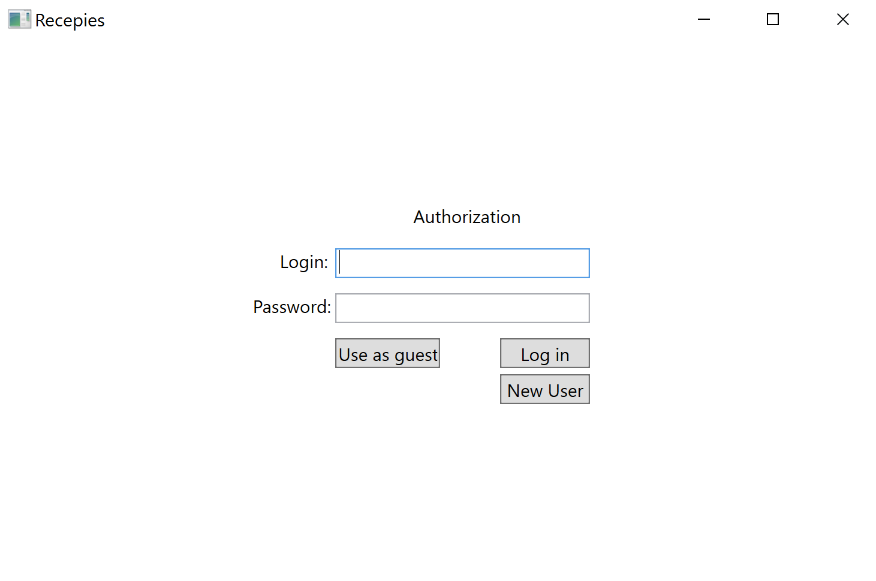
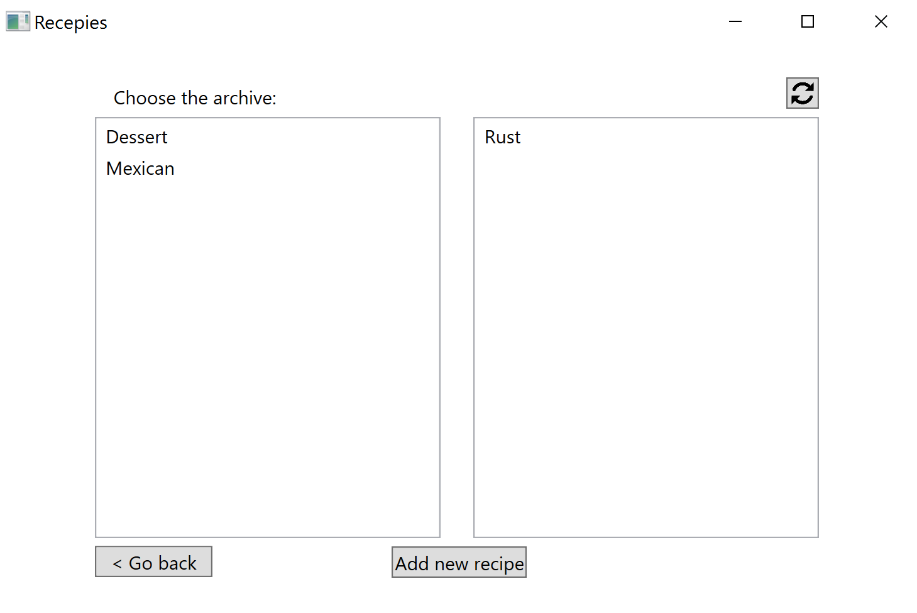
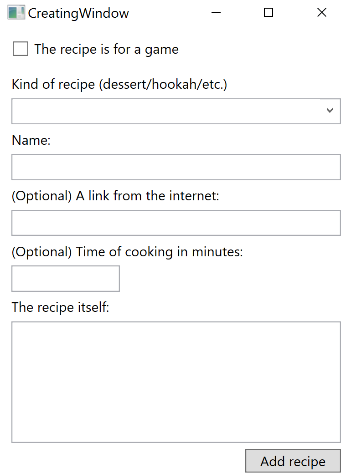
1. Универсальный архив рецептов.
2. <https://github.com/VanillinT/RecipeArchive>
3. –
4. Программа служит архивом для рецептов, добавленных пользователями. Авторизованные пользователи видят только те рецепты, которые добавили сами (если рецепты не для предметов из видеоигр), а пользователь, который зашёл как гость, видит все добавленные рецепты. Также авторизованные пользователи имеют возможность удалить или изменить добавленный ранее рецепт, а гости – нет.
5. Наряду с библиотеками, добавляемыми при создании проекта по умолчанию, были использованы также:  
   1. System.IO
   2. System.Runtime.Serizlization и System.Runtime.Serialization.Json
   3. System.Security.Cryptography

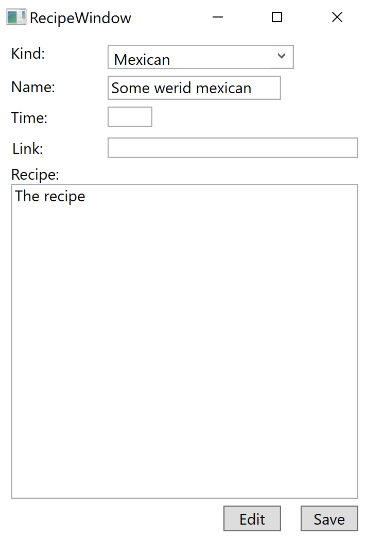
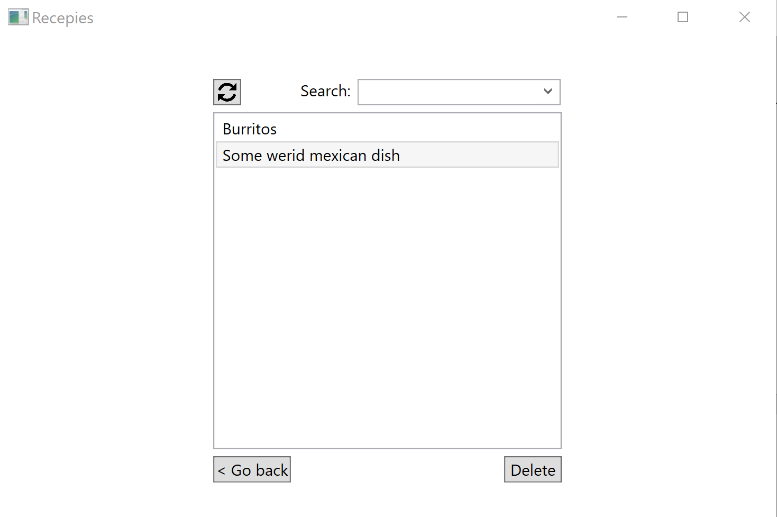
Окно авторизации:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Меню с разновидностями рецептов:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Окно добавления рецепта:

Окно с рецептами выбранного вида и окно с рецептом: 

1. Статический класс Pages содержит все страницы, которые используются в навигации frame. Класс Users содержит поля для логина и хэша пароля, а также конструктор для создания нового пользователя. Классы CommonRecipes и GameRecipes содержат поля, свойства и конструкторы “стандартных” и игровых рецептов.
2. Были использованы знания, полученные с консультаций по КДЗ, а также сайты <https://stackoverflow.com> и <https://msdn.microsoft.com>