

## Shell

---

Осуществляет REPL.

## State

---

Содержит состояние класса `Shell`.

## CommandReader

---

Обрабатывает входной поток, подставляя значения переменных (с помощью класса `Preprocessor`) и выделяя отдельные команды (разделенные знаками `|`).

## Parser

---

Разбирает команду на токены (с помощью `Lexer`), и создает объект `ShellRunnable` (если это обычная команда, то возвращается `Command` с помощью `CommandFactory`, а если это присваивание, то возвращается `StateChange`).

## CommandRunner

---

Запускает выполнение команд и обрабатывает входные/выходные потоки в зависимости от связки между командами (pipe или конец строки).