**Відповіді на питання**

1. **Принципи Solid, які були використані при створені проекту:**
   * Принцип відкритості / закритості - програмні сутності (класи, модулі, функції) відкриті для розширення, але закриті для зміни, тобто вони дозволяють змінювати свою поведінку без зміни їх вихідного коду (зміни в вихідному коді зажадають проведення перегляду коду, модульного тестування та інших подібних процедур, щоб отримати право на використання його в програмному продукті).
   * Принцип єдиної відповідальності – кожен об’єкт має один обов'язок і цей обов'язок інкапсульований в клас. Всі його операції спрямовані виключно на забезпечення цього обов'язку.
   * Принцип інверсії залежностей - модулі верхніх рівнів не залежать від модулів нижніх рівнів, обидва типи модулів залежать від абстракцій, абстракції не залежать від деталей, деталі залежать від абстракцій.
   * Принцип підстановки Барбари Лісков - поведінка успадкованих класів не суперечить поведінці, заданій базовим класом, тобто поведінка успадкованих класів очікувана для коду, що використовує змінну базового типу.
2. **У програмі використані такі шаблони:**
   * Composite (Об’єкти, які містять в собі себе самих)(Клас Group);
   * Façade (Містяться об’єкти, які об’єднують в собі інші об’єкти)(Майже всі інші класи);
3. У програмі я старався використовувати якнайменше шаблонів. Але я вважаю, що шаблони реалізуються використанням можливостей мови програмування C#. Тому я повною мірою використав можливості мови C# для розробки прототипу.