

Заранее прошу прощения за грамматические ошибки. Я живу в Польше.

## 1.1 Логика

Здесь будет описываться детали архитектуры проекта. Возможно не успею всей описать. Буду добавлять по мере поступления и обновлять github.

...

...

...

...

Пустое место из-за того что поехала разметка

...

...

...

...

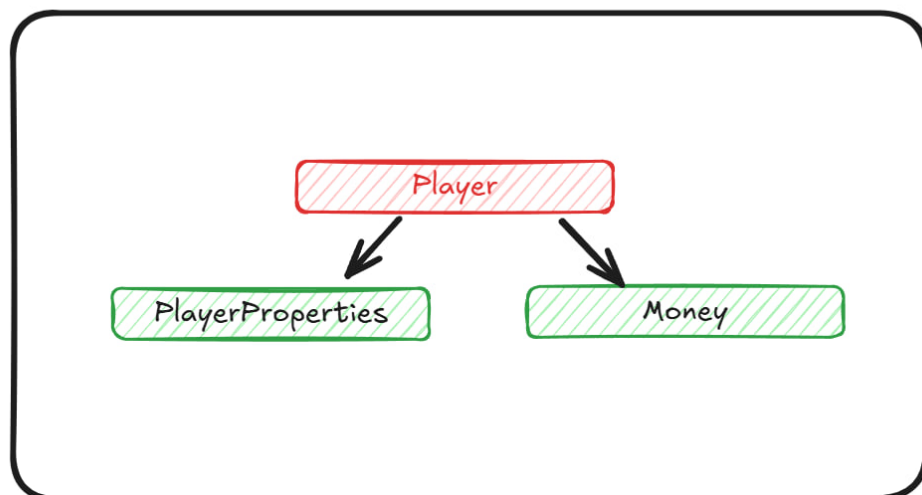


Рис. 1: Успрощенный класс Player

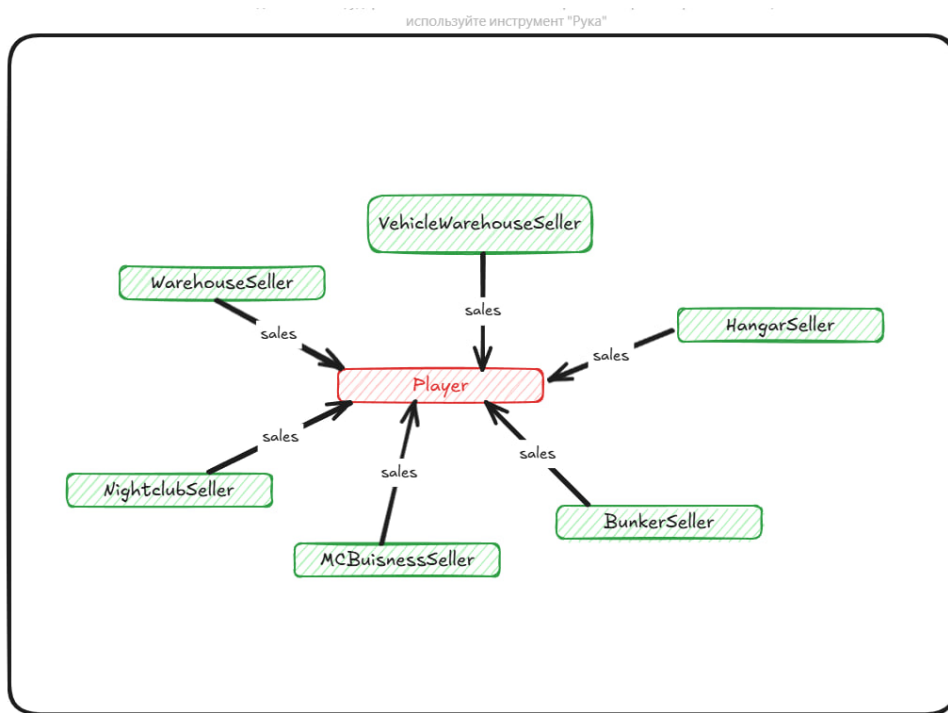


Рис. 2: Как покупается склады

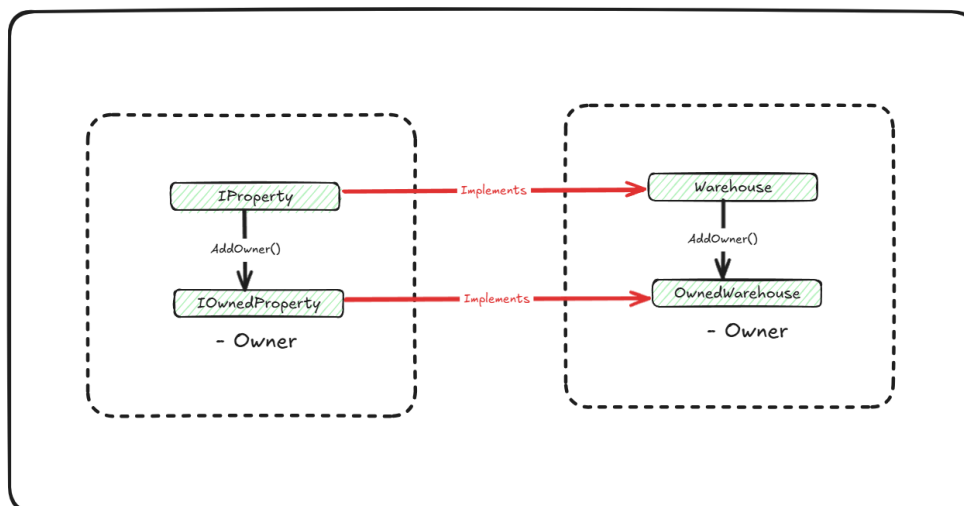


Рис. 3: Базовые интерфейсы для всех складов IProperty и IOwnedProperty с их реализацией в виде Warehouse и OwnedWarehouse

IProperty может мутировать в IOwnedProperty через метод AddOwner(Player player). Warehouse реализует IProperty, а OwnedWarehouse наследуется от Warehouse и Реализует интерфейс IOwnedProperty.

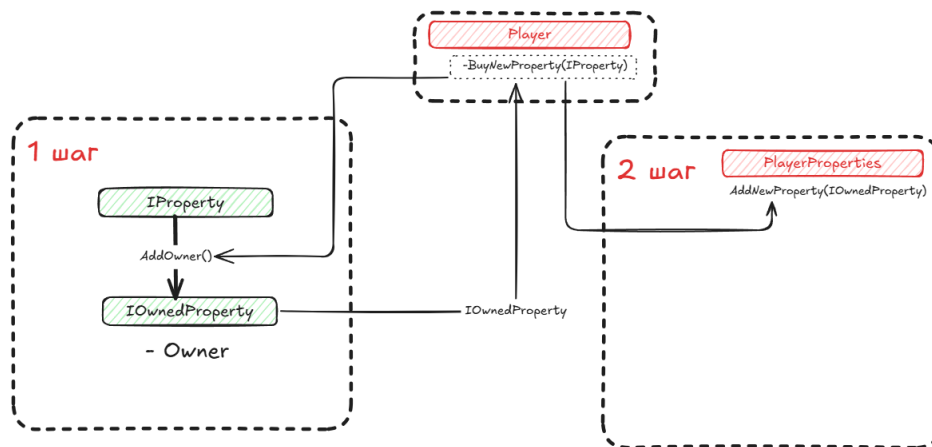


Рис. 4: Покупка собственности в графическом виде.

7 references

```

public IOwnedProperty BuyNewProperty(IProperty property)
{
    var owndedProperty = property.AddOwner(this);
    try
    {
        Properties.AddProperty(owndedProperty);
        Money.SubtractMoney(property.Price);
    }
    catch (Exception e)
    {
        owndedProperty = null;
        Console.WriteLine(e.Message);
    }
    return owndedProperty;
}
  
```

Рис. 5: Покупка собственности в коде.

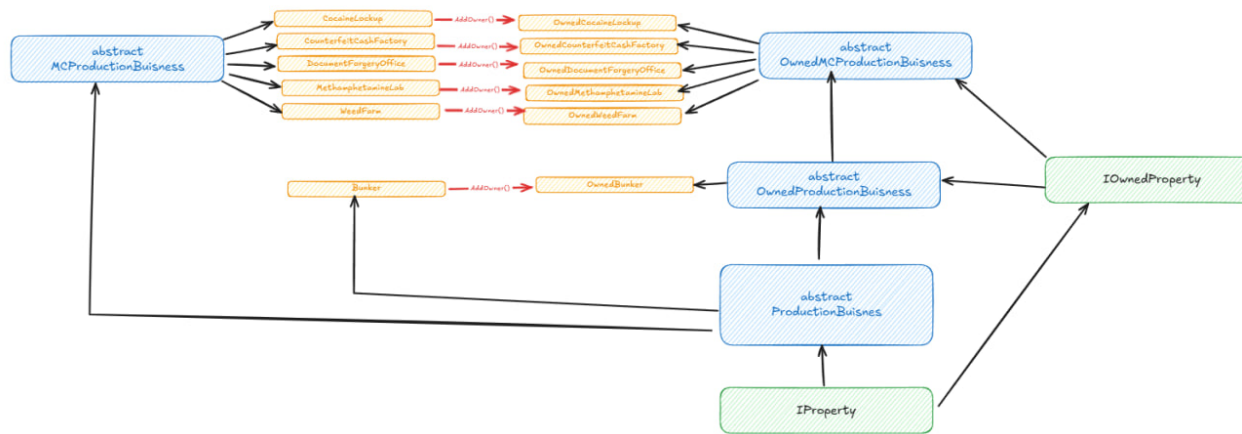


Рис. 6: Реализация производственных складов

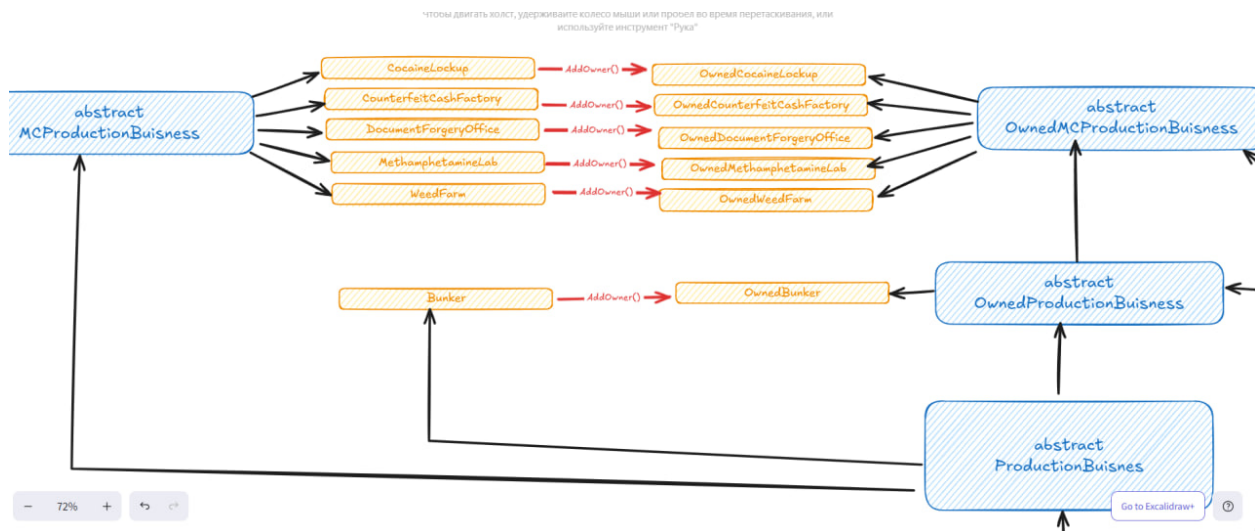


Рис. 7: Реализация производственных складов (Приблизенно)

Последние две иллюстрации позывают то как устроены Производственные склады. Они не объясняют логику приложения, а больше показывают структуру части проекта, что было легче в ней разобраться.

Смысл: Желтые классы наследуемые от `MCProductionBuisnesses` и желтые классы от `OwnedMCProductionBuisnesses` имеют одну и ту же логику, отличаются только значениями. Поэтому их методы были вынесены в абстрактный класс, а сами они (жёлтые классы) внутри себя имеют только конструкторы. При этом пришлось создать прослойку, так как `Bunker` не является предприятием Мотоклуба.

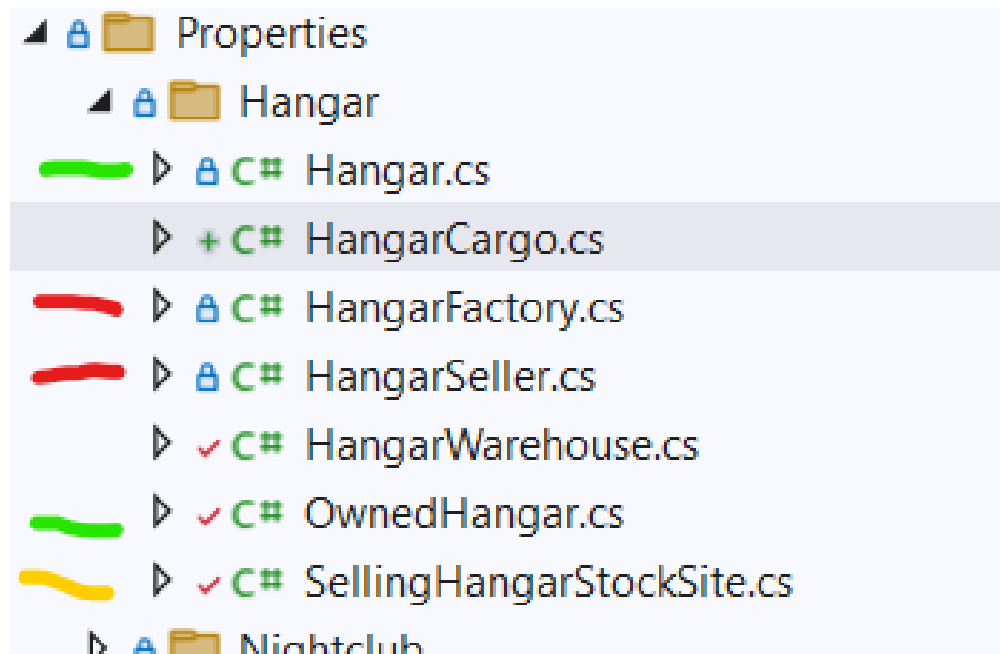


Рис. 8: Как выглядит структура одного из типов складов внутри проекта на примере Hangar

То что обозначено ЛЮБЫМ цветом повторяется в других папках. Зеленым обозначены классы наследуемые от `IProperty` и `IOwnedProperty`. Жёлтым обозначен "сайт" который отвечает за продажу товара в данном типе склада. Красным - это файлы, которые отвечают за то что бы не приходилось создавать вручную экземпляры складов. Я постарался и заранее создал все склады, которые пользователь может легко может купить через `Seller`.