# Sprint 1 - 18.03.2015

Wstępna implementacja architektury komponentów systemu.

## Etap 1.

Stworzenie klas będących szkieletem projektu. Każdy komponent otrzymuje własną klasę, w której będzie dalej rozwijany. Dodatkowo tworzymy podział na Komponent i jego UserInterface.

UserInterface każdego komponentu odpowiada za uruchomienie oraz wstępną konfigurację.

Klasy są puste. Wszystkie komponenty dziedziczą po abstrakcyjnej klasie SystemComponent.

## Etap 2.

Stworzenie uniwersalnej przestrzeni nazw Common. Wewnątrz niej znajduje się uniwersalna dla wszystkich komponentów logika pracy programu. Docelowo zawartość przestrzeni nazw ma być biblioteką, do której referencję mają wszystkie komponenty.

Powstanie przestrzeni nazw Common.Communitaction, w której trzymać będziemy klasy opisujące parametry wymagane do komunikacji między komponentami.

Utworzenie przestrzeni nazw Common.Exceptions przeznaczoną dla naszych specyficznych typów wyjątków.

Stworzenie przestrzeni nazw Common.Schema zawierającą potrzebne do walidacji otrzymywanych wiadomości.

Wygenerowanie klas dla wszystkich typów wiadomości – przestrzeń nazw Common.Messages.