В задании «трекер» используется 8 классов 2 интерфейса и 1 множество.

Всего можно выделить 5 групп классов:

- Основной класс StartUI с методом main, в котором происходит создание всех основных объектов программы и передача управления классу ConsoleMainMenu

- Классы ConsoleInputHelper и ConsoleOutputHelper реализующие интерфейсы ввода-вывода Input и Output соотвественно, сами интерфейсы декларируют только названия методов и общее назначение (ввод и-вывод данных). Классы осуществляют(реализуют) ввод и вывод данных на консоль (с консоли).

- Классы диалога пользователя и навигации по меню – ConsoleMainMenu и ConsoleUserInput, а таже множество MenuElements (можно обойтись и без него, но с ним как то удобнее и нагляднее, хотя можно пересмотреть его использование в более продуктивную сторону).В эту же группу можно отнести и класс ConsoleGuiDrawer – рисиует повторяющиеся элементы меню и является вспомогательным классом.

- Класс Tracker – осуществляет логику работы трекера.

- Класс Item – осущестлвяет логику(модель) хранимого элемента.

Изначально программа делалсь без использования интерфейсов и вспомогательных классов, что привело в трудностям при тестировании. В результате выделилось 2 интерфеса для ввода и вывода данных. Так же можно было бы использовать интерфейсы для основных методов класса Tracker и Item. Хотя для Item логичнее использовать абстрактный класс, если речь идет о заявках только, а не о сферических Items в вакууме, представляющих заявки, количество погонных метров или лицевые счета...Что касается класса Tracker тона мой взгляд тут можно использовать интерфейс например обязывающий реализовывать базовые методы – add, edit, delete и т.д.