



Итоговая архитектура.

Класс **ReaderImpl** -- отвечает за ввод команд с клавиатуры. Определяет, не нарушен ли баланс скобок и продолжать ли ввод.

Класс **Parser** -- разбирает полученную строку на список объектов класса **Token**.

Класс **Token** -- описание токена. Тип токена - что-то заключенное в двойные кавычки, одинарные кавычки или просто литерал. Также содержит позицию начала и конца токена в строке.

Класс **Executor** - формирует список команд **Program**, готовых к запуску и выполняет их.

Класс **Command** - промежуточное звено, основа формирования объектов класса **Program**. Цель - собрать из токенов фрагменты программы.

Интерфейс **Program** - предоставляет основной метод `execute`, принимающий на вход поток ввода и поток вывода. Реализации этого интерфейса - все программы.

