1. **Temat**

„Program obsługujący sklep rowerowy”

1. **Interfejs aplikacji**
   1. Uruchamianie z poziomu powłoki:
      1. Podczas wywołania programu zostanie wyświetlona lista komend dostępnych do użytkownika takich jak: dodaj produkt do koszyka, usuń produkt z koszyka, zobacz listę dostępnych produktów, wygeneruj paragon(zapis do pliku) itp.
      2. Program będzie robił niezbędne rzeczy podczas obsługi klienta.
      3. Sposób prezentacji wyników:
         1. Wyświetlanie wyników w terminalu
         2. Zapis do pliku
2. **Analiza obiektów występujących w trakcie działania aplikacji** 
   1. **Shop,** obsługujący sklep
   2. **Basket,**  obsługujący koszyk
      1. Klasa **Basket** przyjaźni się z klasą **Warehouse**
   3. **Receipt,** obsługujący paragon
   4. **Warehouse,** magazyn przechowujący produkty
   5. **Product(**klasa abstrakcyjna do dodawania produktów w sklepie)
      1. Klasa **Product** jest klasą bazową, klasy takie jak: **Front\_shock**, **Headset**(czyli części rowerowe lub rowery) są klasami pochodnymi(wykorzystany został tutaj **polimorfizm**)