Popis programu

struktura

* ui – konzolové rozhraní
  + ConsolePresenter – stará se o komunikaci s uživatelem přes konzoli
  + ScannerTool – obstarává vstupy z konzole vč. ošetření
* services – služby
  + StudentService – obsahuje bussines logiku
* model – datové modely
  + Knowlege (BornLapYear, Zodiac) – interface pro jednotlivé dovednosti vč. def. implementace
  + Student (Technical, Humanity, Distance) – abs. třída impl. dovednosti def. implementací (protected). Jednotliví potomci implementují rozhraní dle schopností a odkrývají metody, které ovládají. Mohou obsahovat vlastní/specifickou implementaci schopnosti.
* exception – vlastní výjimky (Exception/RuntimeEx.)
* data – správa úložiště
  + Memory – uložiště v paměti s datovou strukturou obousměrný spojový seznam
  + Database – databázové uložiště

