

Opracować aplikację symulującą działanie prostego sklepiku:

1. Utworzyć klasę bazową Zakup. Klasa posiada własności Nazwa, Cena i CzasOczekiwania. Cena jest typu decimal, CzasOczekiwania int. Posiada konstruktor z powyższymi parametrami. Przeciąża operator + (dodawania), dodanie dwóch obiektów powoduje zsumowanie ceny pierwszego i 90% ceny drugiego, utworzenie nazwy będącej połączeniem nazw obiektów (należy użyć przecinka jako separatora) oraz określenie czasu oczekiwania jako maksymalnego z czasów składowych. Operator będzie używany do tworzenia "zestawów promocyjnych".
2. Utworzyć klasę Koszyk (odziedziczyć po kolekcji ListArray) umożliwiającą dodawanie (przeciążyć operator +) i usuwanie produktów, obliczanie sumy ich wartości oraz czasu oczekiwania (suma i czas mają być dostępne jako własności).
3. Utworzyć dwie strony: pierwszą służącą do administrowania sklepem i zapewniającą taką funkcjonalność jak: dodawanie produktów do sklepu, usuwanie produktów ze sklepu, edycja ceny i czasu oczekiwania. Druga strona przeznaczona jest dla klientów sklepu i ma zapewniać wybieranie produktów i obsługę koszyka. Zapewnić wyświetlanie ceny i czasu oczekiwania bezpośrednio po zmianie elementu wybranego w kontrolce reprezentującej dostępne produkty. Zapewnić możliwość dodawania do koszyka, usuwania pojedynczych produktów oraz czyszczenia całej zawartości. Zwrócić uwagę na prawidłowe funkcjonowanie aplikacji w przypadku wybrania więcej niż jednego egzemplarza danego produktu. Komunikacje między stronami zrealizować w postaci pliku tekstowego zawierającego odpowiednie dane o produktach w sklepie (wskazówka: wykorzystać klasę Zakup).
4. U uruchomić sklep, dodać kilka produktów, w tym promocyjnych.