

Design paterny.

1. Singleton
Třída "Ecosystem", trída "Block chain".
2. Iterator.
Pro procházení mezi entitami(parties) v každém kroku diskretní simulace.
3. State.
Pro kontrolování procesu spravování produktu v rámci jedné entity.
"Když maso přijde do zpracovatele masových výrobků musí projít N stavů než se stane dalším produktem(např. klobásou)".
4. Composite
Vnořené produkty které implementují interface "reportable". T.j. každý produkt schová list reportable objektů(předchozí produkty s kterých byl udělan) a může vypsat kompletní informace o svém původu.
5. Observer
Hlavní třída "Ekosystem" má několik observerů (např. observer porušení) které reportují užitečné informace.
6. Decorator
Transakce má být uvedena v blok chainu jako jeden blok, blok je tedy decorator pro transakce(wrapper). Produkt během spravování v party má dekorator "ProductInProcess" který má stav(viz bod 3)
7. Chain of responsibility
Handlery procesu na různých parties.