

Kreacijski paterni i njihova primjena u fitness centru

1) Builder Pattern

Builder patern se koristi kada se objekat gradi kroz više koraka i kada konstruktor ima puno parametara. Umjesto jednog složenog konstruktora Builder omogućava postepeno postavljanje podataka i to redom koji korisniku odgovara.

Primjena u sistemu:

U fitness centru je klasa PlanIskrane klasa sa više atributa: ciljevi, plan, datum, kilaža. Može se napraviti posebna klasa NapraviPlan koja omogućava postepeno postavljanje svakog atributa i onda da se pozove metoda build() da bi se kreirao konačan objekat. Ovaj princip olakšava čitljivost i omogućava dodavanje novih atributa u mogućnosti.

2) Factory Method Pattern

Ovaj patern omogućava kreiranje objekta bez direktnog korištenja ključne riječi new. Ovaj patern omogućava enkapsulaciju procesa kreiranja objekata što olakšava održavanje i proširenje koda.

Primjena u sistemu:

U našem sistemu ima posebna klasa Termin koja u sebi sadrži metodu Provjera_termina() koji vraća vrijednost true ili false. Ako je vrijednost true onda se poziva metoda Zakaži_termin() koja vraća objekat tipa Termin.