**Korišteni uzorci dizajna :**

**Builder** – korišten kako bi odvojio opcionalne i potrebne parametre, te kako prevelik broj argumenata u konstruktoru ne bi doveo do krivog niza argumenata. Korišten je kod kreiranja početnog stanja Ronioc objekta (kojima se kasnije pridružuju specijalnosti i opreme) i kreiranja objekta Opreme.

**Factory Method** – korišten za agencije (ne znamo unaprijed kojoj agenciji pripada ronioc).

**Command –** korišten za dva tipa unosa (unos komandi za ronioce i opremu), te se prema pojedinom izvršava respektirajuća metoda (u ovom slučaju Command).

**Memento** – korišten kako bi se spremilo inicijalno stanje liste odabranih ronioca (prije unosa komandi za ronioce), te vratilo to inicijalno stanje – u slučaju unosa znaka V.

**MVC** - dijeli aplikaciju u tri dijela

* Model – sadrži potrebne podatke (lista ronioca, opreme...)
* Controller – prima korisnikov unos, poziva potrebne metode *Model*-a i *View*-a
* View – ispis poruke u VT100 terminalu

**State -** koristi se kako bi svakom roniocu pridružili stanje (u ovom slučaju način pridruživanja opreme – minimalni ili viša razina). Početno stanje za svakog ronioca je minimalno, a kasnije se može promijeniti unosom odgovarajuće komande.

**Prototype?** – nisam siguran može li se nazvati prototype, no pojavila se potreba za *deep copy* liste u slučaju korištenja Mementa (pri kreiranju inicijalne liste, te pri vraćanju inicijalnog stanja liste).

