**Korišteni uzorci dizajna :**

**Singleton –** čuva podatke o uronu, roniocima, opremi, specijalnostima...

**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)

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

**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.

**Composite –** koristi se kako bi spremali opremu (za svaku kategoriju spremamo listove – koji su zapravo oprema te kategorije) .

**Iterator** – napravljen kako bi se iteriralo kroz elemente Composite-a (kategorije), no nije korišten

**Evictor** – zamišljen kako bi otpuštao resurse opreme, no nije do kraja implementiran

**Resource Lifecycle Manager** – zamišljen kako bi držao resurse opreme na jednom mjestu, te ovisno o potrebi zaduživao opremu ili vraćao ju

**Strategy** – korišten u slučaju da je broj ronioca koji zadovoljavaju uvjete urona veći od potrebnog broja ronioca za pojedini uron, a njime se rangiraju ronioci (prema najmanjem broju urona, najstarijem uronu i najnizoj kategoriji).

