Pri izradi zadaće 1, koristio sam sljedeće uzorke dizajna:

Singleton, Builder, Abstract Factory.

**Singleton –** korišten je kako bi imali jednu instancu ronilačkog kluba, u kojeg sam spremao listu ronioca i listu urona (iz odgovarajućih datoteka), kako bi respektivne liste bile dostupne kroz cijeli runtime aplikacije. Također sam spremio i objekt Random klase (te postavio sjeme), kako bi ga koristio i izvan *main* metode.

**Builder** – korišten kako bi odvojio opcionalne i potrebne parametre, te kako prevelik broj argumenata u konstruktoru ne bi doveo do krivog niza argumenata. Također, pri čitanju datoteke *DZ\_1\_uroni.txt* kreiram „početno“ stanje objekta, a kasnije kreiram konačno stanje objekta (sa sastavom ronioca za svaki uron).

**Abstract Factory** – korišten za „odabir“ algoritma kojim će se generirati plan urona, ovisno o parametru pri pokretanju programa. Smatram da sam mogao koristiti i **Factory Method,** no korištenjem **Abstract Factory-a** izbjegavamo „uvjetnu logiku“ **Factory Method-a.**

Pokretanje programa:

Mmojsino\_zadaca\_1 717 DZ\_1\_ronioci.txt DZ\_1\_uroni.txt AlgoritamMaksUron izlaz.txt

Mmojsino\_zadaca\_1 717 DZ\_1\_ronioci.txt DZ\_1\_uroni.txt AlgoritamIstaRazina izlaz.txt

Mmojsino\_zadaca\_1 717 DZ\_1\_ronioci.txt DZ\_1\_uroni.txt AlgoritamSlucajno izlaz.txt

