

## GRASP:

PATTERN: Controller	
- PrenotazioneController	Utilizzato il pattern controller su queste classi per creare delle entità che fungano da collegamento tra lo strato UI e gli oggetti software dello strato di dominio
- CatalogoController	
- PacchettoVacanzaController	
- RichiestaController	

## GOF:

PATTERN: Singleton	
- GestioreEmail	Utilizzato il pattern Singleton perché gli oggetti software generati da queste classi sono necessariamente unici in quando si devono interfacciare con servizi e api esterne al sistema
- GestioneDB	