## Elaborazione – Iterazione 3

## 3.1 Pattern GoF Strategy

È stato attuato uno Strategy Pattern per gestire i calcoli dei costi di prenotazione. A tal proposito si registra la seguente modifica allo scenario di successo “SSD UC2 Scenario di Successo”.   
Immagine che contiene testo, schermata, linea, Parallelo

Descrizione generata automaticamente

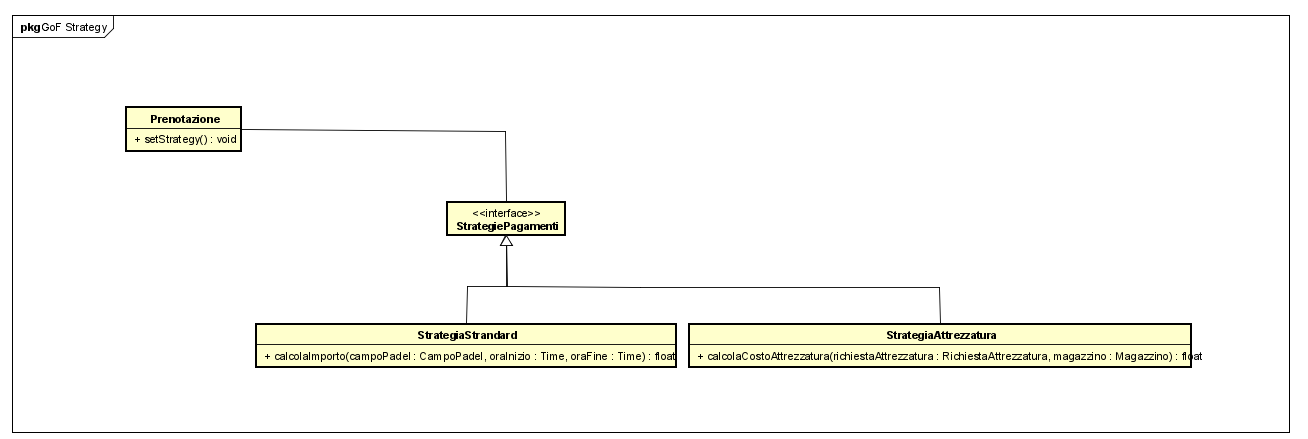
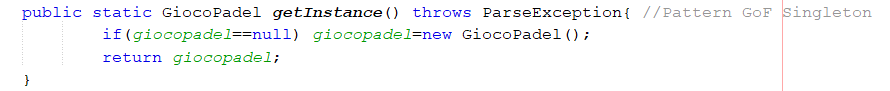
Si nota l’eliminazione dell’“5. SD InserimentoAttrezzatura”. Adesso, nell’atto dell’Inserimento della nuova prenotazione se l’attributo “attrezzaturaRichiesta” è settato a true, viene chiesto il numeroRacchette e il numeroPalline. A questo punto si attuano due Strategie differenti a seconda se è richiesta o meno l’attrezzatura per il calcolo del costo di prenotazione.   
Si osservano le seguenti modifiche all’ “4. SD InserisciNuovaPrenotazione”, che diventa:

Immagine che contiene testo, diagramma, linea, Parallelo

Descrizione generata automaticamente

3.2 Pattern GoF Singleton

Il pattern GoF Singleton assicura che una classe abbia una sola istanza e fornisce un punto di accesso globale a questa istanza. Nel nostro codice, la classe GiocoPadel ha un metodo statico getInstance() che controlla se l'istanza della classe è già stata creata o meno. Se l'istanza esiste già, il metodo restituisce l'istanza esistente; altrimenti, crea una nuova istanza della classe GiocoPadel e la restituisce. Inoltre, la classe GiocoPadel ha un campo statico giocopadel per mantenere l'istanza singleton.



## 3.3 Pattern GoF Facade

Il pattern Facade è un pattern strutturale che fornisce un'interfaccia unificata semplificata per un sottosistema complesso, rendendolo più facile da usare. Il Facade nasconde i dettagli complessi del sottosistema e semplifica l'interazione con esso, fornendo un'interfaccia più semplice e intuitiva per gli utenti. Nel nostro programma, la classe App funge da Facade. Essa fornisce un'interfaccia semplificata e di alto livello per interagire con il sistema GiocoPadel. Esso contiene i metodi statici: “AmministratoreMenu” e “PadeleurMenu”.  
  
3.4 Pattern GoF Observer   
//Implementato da scrivere