# Pattern utilizzati

* **Creator**: è stato utilizzato questo “*Pattern GRASP di base*” nell’operazione registraCliente(…) dell’UC1 per indicare che lo stesso sistema Fitness Ready crea un’istanza di Cliente.
* **Information Expert**: questo “*Pattern GRASP di base*” è stato utilizzato in tutti i casi d’uso per individuare le classi aventi le informazioni necessarie a svolgere le differenti operazioni e di conseguenza assegnargli le dovute responsabilità, come ad esempio nell’operazione registraCliente(…) dell’UC1 in cui il sistema Fitness Ready è in possesso delle informazioni per registrare un nuovo cliente ed aggiungerlo alla lista degli utenti.
* **Controller**: questo “*Pattern GRASP di base*” è stato utilizzato per specificare che il sistema Fitness Ready, ovvero il *Facade Controller*, è l’entità avente l’incarico di coordinare in maniera opportuna tutte le informazioni provenienti dalla UI.
* **Polymorphism**: questo “*Pattern GRASP*” è stato utilizzato per ottenere un comportamento diverso del sistema Fitness Ready in base al tipo di utente (Cliente o Amministratore) che effettua il login tramite l’operazione effettuaLogin(…).
* **Singleton**: questo “*Pattern GoF Creazionale*” è stato utilizzato per creare un'unica istanza del sistema Fitness Ready e fornire un accesso globale a tale unica istanza.