

Obrazac za zadaću na predmetu "**Uzorci dizajna**" ak. god. 2022./2023.

Ime i prezime studenta/ice: _____ Benjamin Filip Šikač _____

Matični broj: _____ 16136096 _____

Dio A. Osnovni podaci o zadaći

R.br.	Pitanje	Odgovor	
1.	Grupa na seminaru:	2	
2.	Broj i naziv zadaće:	1	Brodsko luka
3.	Procjena vremena za realizaciju bez decimala):	__16__ sati	
4.	Procjena % završenosti (bez decimala):	__60__ / 100%	
5.	Procjena bodova za izradu zadaće (1 decimala):	____7.2_ / (DZ1 - 12)	
6.	Želim prezentirati zadaću:	DA	
7.	Koji dijelovi iz opisa zadaće nisu realizirani:	Nije realizirana komanda V ni dio komande UR koji postavlja podatke rezervacija; ZD nije realiziran; ZP također.	
8.	Postoji li dio zadaće koji vrijedi posebno istaknuti i zašto:	Ne	
9.	Postoje li dijelovi zadaće koji imaju pogrešku u radu i koje:	Ne osim spomenutih koji nisu napravljeni	
10.	Da li ste koristili tuđi programski kod u realizaciji zadaće izvan spomenutih izvora na nastavi:	Ne	
11.	Da li ste koristili programska rješenja ili dijelove programskog koda od drugih kolega:	Ne	

Dio B. Dokumentacija rješenja zadatke

Naziv uzorka dizajna	Klase koje sudjeluju u uzorku dizajna	Opis razloga odabira uzorka dizajna
Singleton	CLISingleton	Nema smisla imati više instanci korisničkog sučelja s obzirom na to da se radi o konzoli pa sam zato odlučio koristiti singleton
Singleton	ErrorCatcherSingleton	Slično kao i prethodno, dovoljan je jedan objekt koji hvata errore.
Singleton	VirtualTimerSingleton	Slično kao i prethodno, vrijeme treba biti globalno dostupno i prilagodljivo na promjene pa jedan objekt to savršeno obavlja
Singleton	StoreSingleton	Slično kao i prethodno, store je klasa koja sadrži liste koje se koriste na više mjesta u programu pa umjesto prosljeđivanja argumentima sam stvorio novu klasu store koja sve transakcije obavlja samostalno, naravno za to je bolje da je singleton.
Factory Method	CSVReaderFactory, FileType, BrodFile, RasporedFile, LukaFile, ZahtjevRezervacijeFile, VezFile	Factory method sam odabrao jer najjednostavnije obavlja učitavanje podataka iz datoteka kojie su slične no ne potpuno jednake.

Dio D. Dijagram klasa s naglašavanjem klasa koje sudjeluju u pojedinom uzorku dizajna

