

Obrazac za zadaću na predmetu "**Uzorci dizajna**"

Ime i prezime studenta/ice: _____Antonio Hip_____

Matični broj: _____0016123262_____

Dio A. Osnovni podaci o zadaći

R.br.	Pitanje	Odgovor	
1.	Grupa na seminaru:	G1	
2.	Broj i naziv zadaće:	3	Nogometno prvenstvo – nastavak 2
3.	Procjena vremena za realizaciju bez decimala):	___8___ sati	
4.	Procjena % završenosti (bez decimala):	___15___ / 100%	
5.	Procjena bodova za izradu zadaće (1 decimala):	___2___ / (DZ3 - 15)	
6.	Želim prezentirati zadaću:	NEMA PREZENTACIJE	
7.	Koji dijelovi iz opisa zadaće nisu realizirani:	Nije realiziran state, nema provjere događaja (isključeni igrač zabio gol), ništa vezano uz raspored. Relaiziran je ispis sastava prije i nakon utakmice. Samo kod ove funkcionalnosti događaji se obrađuju koristeći uzorak Chain of responsibility.	
8.	Postoji li dio zadaće koji vrijedi posebno istaknuti i zašto:	Prilikom ispisa sastava nakon utakmice pored igrača ispisuje se i njegov događaj na голу, npr. G – gol, P – gol iz penala, Z – žuti karton, -> - ušao sa klube, <- - izišao iz igre....	
9.	Postoje li dijelovi zadaće koji imaju pogrešku u radu i koje:	-	
10.	Da li ste koristili tuđi programski kod u realizaciji zadaće izvan spomenutih izvora na nastavi:	-	
11.	Da li ste koristili programska rješenja ili dijelove programskog koda od drugih kolega:	-	

Dio B. Dokumentacija rješenja zadaće

Naziv uzorka dizajna	Klase koje sudjeluju u uzorku dizajna	Status ¹	Opis razloga odabira uzorka dizajna
Singleton	NogometniSavez	S	Prema opisu zadaće shvatio sam da treba postojati samo jedna instanca klase NogometniSavez u kojem su okupljeni svi klubovi, tj. podaci o prvenstvu te sam pomoću uzorka dizajna Singleton kreirao takvu klasu koja ujedno sadrži sve entitete potrebne za rad aplikacije.
Factory Method	IDatotekaProduct, IDatotekaCreator, DatotekaCreator*, DatotekaProduct*	S	Prema opisu zadaće potrebno je učitati 5 datoteka, a za to može poslužiti uzorak Factory Method. Omogućava rad sa sučeljima IDatotekaProduct i IDatotekaCreator, a određuju koji se tip objekta čita iz datoteke i zapisuje u NogometniSavez.
Facade	FacadeUcitavanje IDatotekaProduct, IDatotekaCreator, DatotekaCreator*, DatotekaProduct*	S	Odvaja podsustav za učitavanje podataka iz datoteka, aplikacija uvijek poziva samo klasu FacadeUcitavanje za učitavanje svih datoteka.
Observer	Observer, SemaforObserver, Subject	S	Prati događaje na utakmici, te postavlja stanje događaja kako bi konkretni observer ispisao semafor za određeni događaj.
Decorator	Branici BrojIgracaPozicije Golmani Napadaci PozicijeDecorator Vezni	P	Ima više pozicija za koje se može izračunati broj igrača i ukupan broj igrača.
Chain of responsibility	Autogol Crveni Gol GolPenal ProvjeriDogadaj Zamjena Zuti	N	Zahtjev u zadaći, jednostavno prolaženje po vrstama događaja te odvojena logika za svaki događaj.

¹ N – dodan u 2. zadaći, P – promijenjen u 2. zadaći, S – bez promjena u 2. zadaći

Dio C.1. Opis promjena u odnosu na prethodnu zadaću

T S K R za kolo je imalo provjeru. Npr. ako su bila odigrana samo 2 kola, a unos je R R 10, Ispisala se greška "Greška, odigrana su samo 2 kola". Ova promjena je maknuta (zakomentirana) nakon prezentacija zadaća i standardne naredbe R R 10. Kompletirana je dodatna funkcionalnost dekoratora. Korisniku se daje mogućnost unosa sljedeće naredbe: DEC [G|B|V|N|GV|GN|GVB|GVNB(skup pozicija)....], te se na temelju pozicija računa ukupan broj igrača za odabrane pozicije. Implementirana je funkcionalnost SU, tj. ispis sastava prije i nakon utakmice pri čemu se i ispisuju igračevi događaji na utakmici (gol, autogol, kartoni, zamjene).

Dio C.2. Opis funkcionalnosti za uzorak dizajna Decorator

Upisivanjem naredbe DEC [G|B|V|N|GV|GN|GVB|GVNB....] pomoću uzorka Decorator dobiva se broj igrača po pozicijama koje su odabrane, te ukupan broj igrača za odabrane pozicije.

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

