

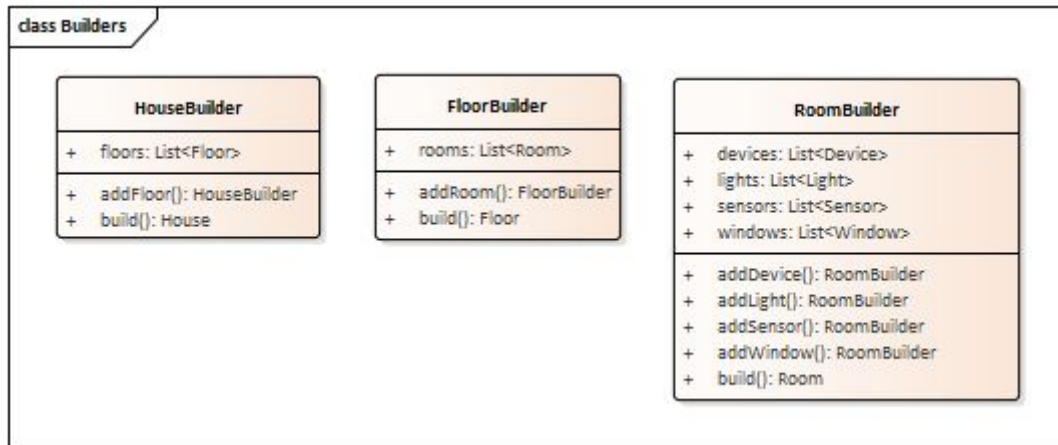
# Builder

Tvorba celého domu je realizována pomocí builderů.

RoomBuilder - stavba pokoje

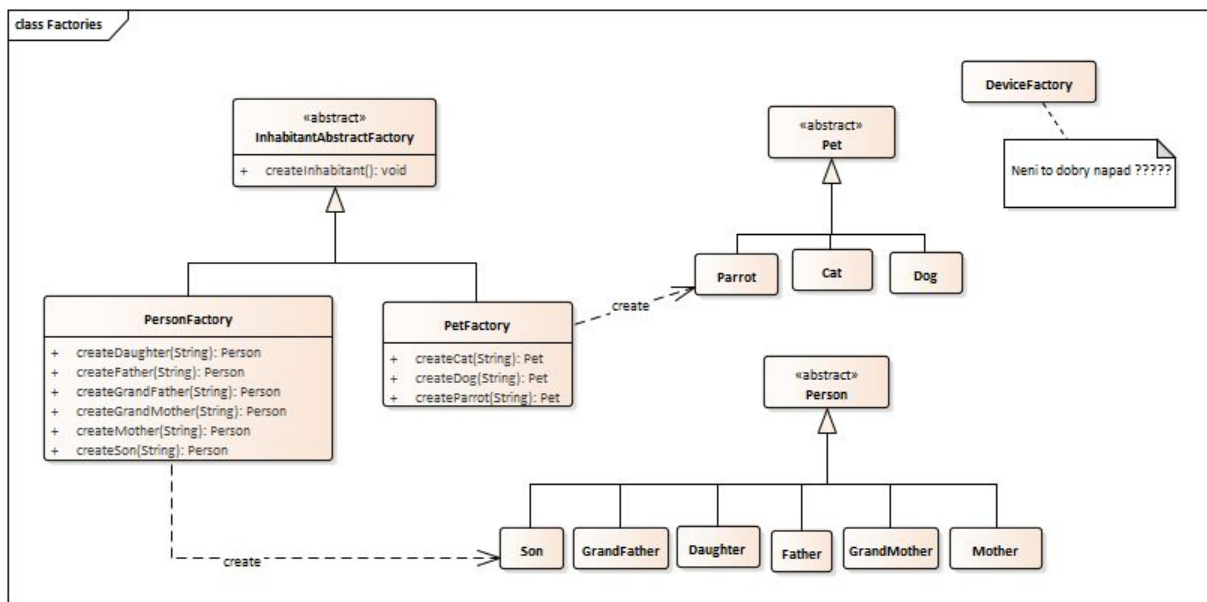
FloorBuilder - stavba patra

HouseBuilder - stavba domu



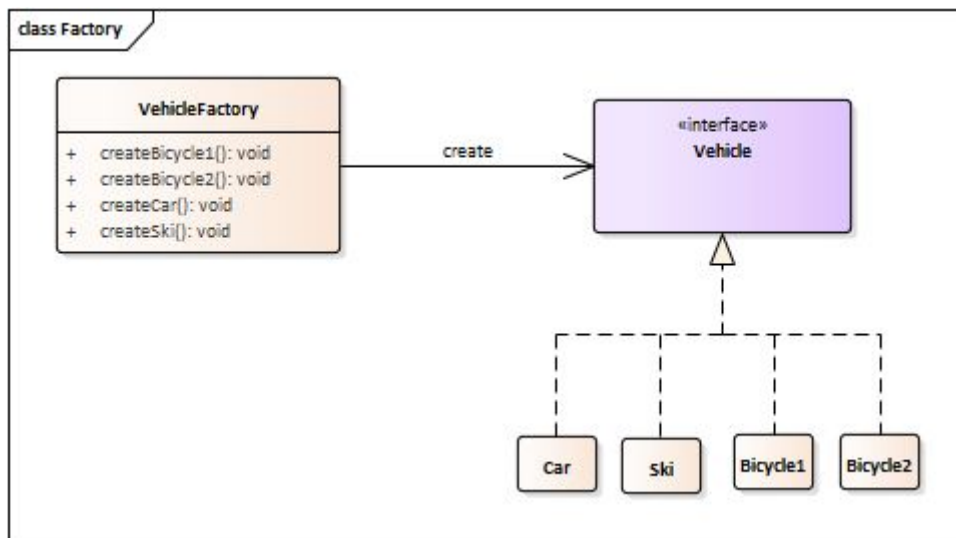
## Abstract Factory

Abstract Factory je použit pro Inhabitant a Device.



# Factory

VehicleFactory:



## Observer

DeviceObservable - PersonObserver → zajišťuje reakce obyvatel např. na rozbití zařízení

SensorObservable - DeviceObserver → reakce deviců na sensory

## Visitor:

PersonVisitor

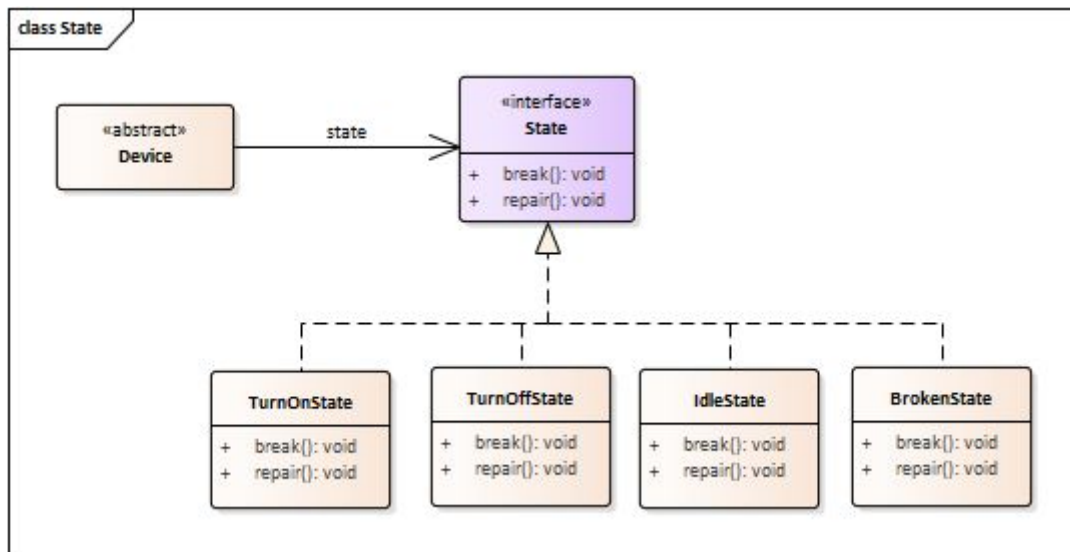
DeviceVisitor

## State machine:

DeviceState:

Bude ukládat jednotlivé stavy zařízení. Po každé události (např. použití televizoru, oprava rozbitého počítače) stav zařízení se změní.

Bude mít takové stavy jako: turnOn, turnOff, broken a idle.



## Iterator:

Houselterator procházení pokojů v domě postupně v dle pater.

