



Univerzitet u Sarajevu  
Elektrotehnički fakultet u Sarajevu  
Odsjek za računarstvo i informatiku



Objektno-orjentirana analiza i dizajn

Projekat: GameHub

Kreacijski paterni

Grupa 4 – Oštri Momci (#momci):

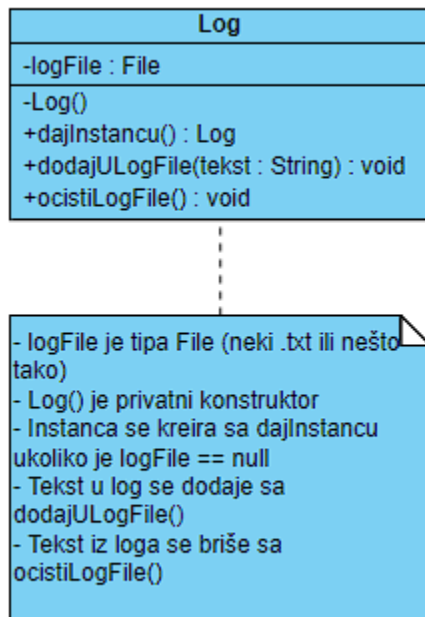
Elvedin Smajić

Vedad Grbo

Tarik Beganović

## 1.) Singleton

Singleton - Možemo kreirati jednu instancu log objekta u kojem bi se čuvale sve poruke, komentari i tekstualne objave koje korisnici šalju zajedno sa username-ovima korisnika. Na taj način ukoliko bi se tražile ključne uvredljive riječi, u tom logu bi se moglo pronaći ko je napisao određenu objavu sa takvom ključnom riječi. Log bi se mogao prazniti svakih 7 dana kako ne bi zauzimao puno prostora.



## 2.) Factory method

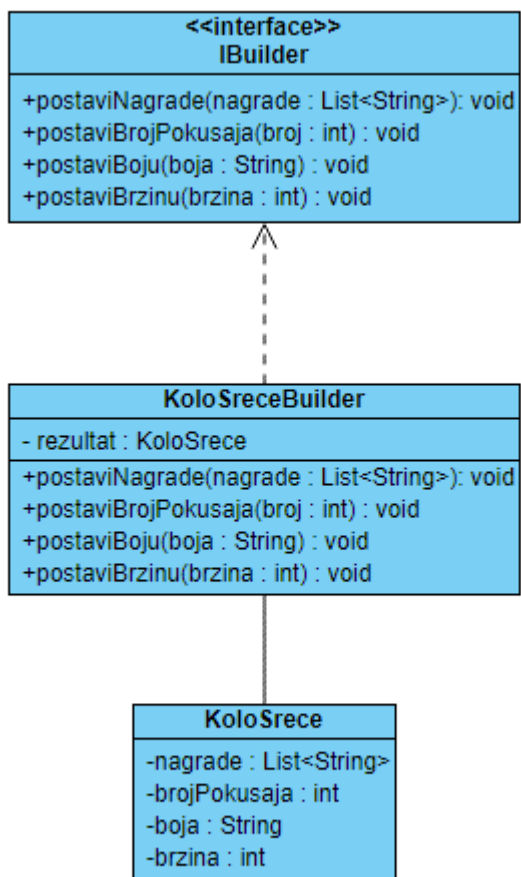
Factory method bismo mogli primijeniti za komunikaciju gdje bi imali kreator tekstualnih poruka i kreator glasovnih poruka koji bi kreirali tekstualne odnosno glasovne poruke respektivno. Imali bi i interface Komunikacija koji ima metodu "posalji()" te klase GlasovnaKomunikacija i TekstualnaKomunikacija je implementiraju.

## 3.) Prototip

Prototip patern je moguće iskoristiti za igricu na način da se kloniranjem igrice promijeni samo njen serijski broj.

#### 4) Builder

Što se tiče builder paterna, koji bi nam trebao dozvoliti da kreiramo različite tipove i reprezentacije podataka sa istim kodom, mislimo da bi ovdje mogalo poslužiti kolo sreće. Za svako kolo sreće(koje se može napraviti na više načina) vrijedi da imamo više vrsta nagrada u njemu, kao i različite kvantitete tih nagrada, animacije, broj pokušaja te brzinu vrtnje.



## **5) Abstract Factory**

Abstract factory bismo mogli ubaciti ukoliko bismo se odlučili da razdvojimo igrice i komentare igrica na više grupa. Na primjer, razdvojimo tipove igrica i komentara na PC/PS5/XBOX, Mobile, Nintendo Console, GameBoy, Retro itd, pa da različite factory metode vraćaju različite tipove tih igrica i komentara.