

# Dizajn paterni

# Zadatak 1

Softver turističke agencije omogućava svojim korisnicima da sami naprave svoj aranžman. Korisnici mogu da **biraju tip prevoza, destinaciju, smestaj, kao i broj dana, nakon čega se kreira** njihova jedinstvena ponuda.

Celokupna **komunikacija softvera i "ostatka sveta" ide preko jednog interfejsa** koji delegira odgovarajuće pozive na konkretne implementacije funkcionalnosti.

Osim gradjenja ponude, softver omogućuje "pretty printing" te ponude putem posebne komponente. Ispis ponude bi trebalo da izgleda na sledeći način:

```
*****TURISTICKA AGENCIJA AROUND THE WORLD*****
```

```
Ponuda kreirana: <datum_kreiranja_ponude>
```

```
Destinacija: <destinacija>
```

```
Tip prevoza: <tip_prevoza>
```

```
Smestajni objekat: <smestaj>
```

```
Broj dana: <br_dana>
```

```
Cena: <cena>
```

```
*****
```

Zadatak 1

**BUILDER + FACADE**

## Zadatak 2

Napisati aplikaciju koja simulira pretplatu na novine. Korisnik će sadržati mejl adresu i metod za slanje mejla korisniku koji će samo ispisati odgovorajuću poruku (da se šalje mejl sa odgovarajućim člankom).

Postoje dve vrste novinskih članaka: hitne i redovne vesti. Svaki članak ispisuje prvo svoj naslov, pa datum objave, pa sadržaj.

Hitne vesti ispisuju svoj naslov velikim slovima, dok se redovne vesti uvek objavljaju dan kasnije nego što su napisane.

Novine nakon objavljivanja svakog članka treba da pošalju članak svim svojim pretplatnicima.

Zadatak 2

## OBSERVER + TEMPLATE METHOD

## Zadatak 3

Napisati aplikaciju koja simulira prikaz vrednosti akcija na berzi. Aplikacija na svakih 5 sekundi generise novu random vrednost iz nekog opsega, koja predstavlja trenutnu vrednost akcije. Aplikacija ove vrednosti u kontinuitetu ispisuje na ekran. Pritiskom enter, prekida se ispis (ali se vrednosti u pozadini i dalje generisu i cuvaju) i korisnik moze da ukuca datum i vreme iz proslosti na konzolu za koje ga interesuje vrednost akcije u tom momentu. Kada se ponovo ukuca enter, aplikacija nastavlja sa ispisom vrednosti. Komponenta koja generise vrednosti sme da postoji samo jedna na nivou cele aplikacije.

Zadatak 3

**MEMENTO + SINGLETON**