

### Dokumentacija za zadaću 3

U trećoj zadaći korišteni su sljedeći uzorci: Factory Method, MVC, Observer, Iterator, Memento, Visitor i Layers.

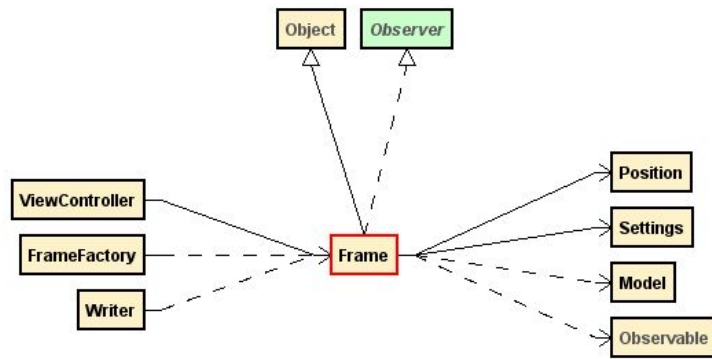
Iterator je korišten za prolazak kroz strukturu učitanih datoteka i rekurzivno po sadržaju direktorija.

MVC je korišten kako bi se aplikacija podijelila u tri komponente koje zajedno međudjeluju da bi ostvarile željenu funkcionalnost za korisnika. Ovim se omogućava jednostavnija promjena željenih komponenti.

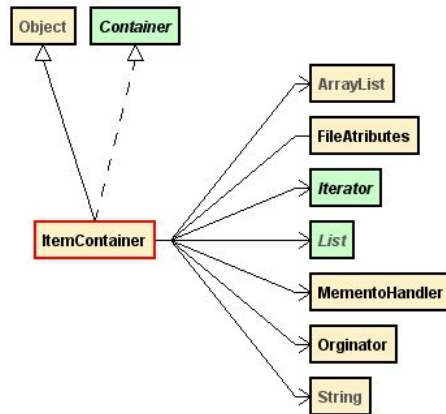
Korišten je i Observer. Frame predstavlja Observer nad modelom i ažurira prikaz na svaku promjenu sadržaja modela. Memento je korišten za spremanje stanja strukture (filesystema).

Visitor i Layers su korišteni za implementaciju dodatne funkcionalnosti. Postoje četiri layera po prioritetima od najnižeg. Četvrti iz zadane površine kruga vadi  $r$ , treći izračunava površinu jednakostraničnog trokuta (stranica trokuta je jednaka prethodnom  $r$ ), drugi izračunava površinu pravokutnika ( $2 \times$  površina trokuta), a prvi ispisuje površinu pravokutnika. Visitor se koristi kako bi se točno znalo koje klase se posjećuju kada trebamo neku metodu, na primjer za izračun površine trokuta.

## Observer (Frame)



## Iterator



## Memento

