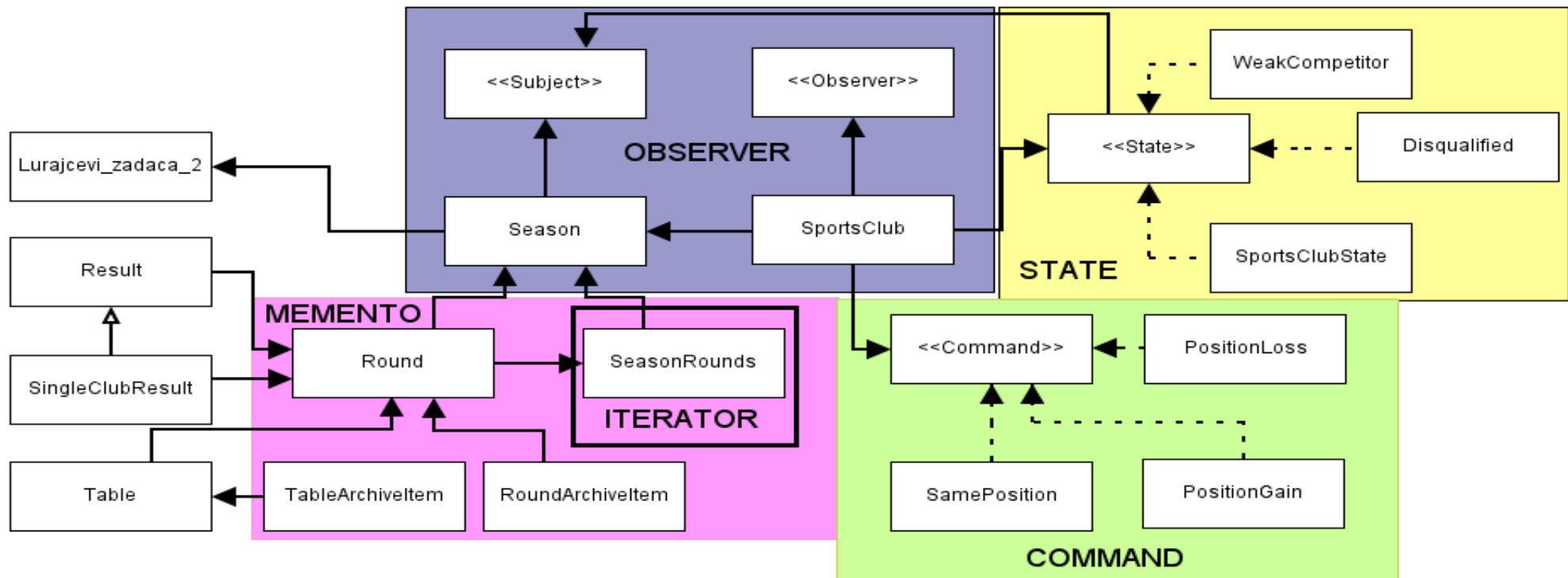


## Uzorci dizajna, zadatak 2.

Rajčević Luka



### Razlozi za odabir pojedinih uzoraka:

- Observer** → “Za svaku promjenjenu efikasnosti potrebno je obavijestiti klub o promjeni ili ispisati na ekranu iznos njegove promjene.”. Također, potrebno je imati popis svih klubova koji još uvijek imaju pravo na igranje utakmica, a to podsjeća na listu observera. Ukoliko klub više ne zadovoljava uvjete za igranje, makne se iz liste.
- State** → Klub može biti u više različitih stanja (natjecatelj, normalan natjecatelj i diskvalificiran). Upravo iz tog razloga korisim State uzorak.
- Command** → Svaki klub mora reagirati na situacije u kojima gubi poziciju, napreduje ili ostaje jednak. Koristeći ovaj uzorak, pojedinom klubu šaljem komandu koju on izvršava u takvim situacijama.
- Memento** → Potrebno je arhivirati tablice i rezultate koji se dešavaju. Uzorak koji nam to omogućava je upravo memento. Iako je memento koji sam implementirao drukčiji tako što ne radi undo() operaciju nego samo sprema za kasniji ispis i provjere.
- Iterator** → Služi za prolazak kroz arhivu i ispis potrebnih elemenata.