**Strategy**

**Дефиниција**

Strategyпатерн **о**могућава да се алгоритми сместе у засебне класе, а затим корисницима омогући да бирају који ће алгоритам користити.

**Појашњење дефинције**

Дефинише фамилију алгоритама (ConcreteStrategyA, ConcreteStrategyB…), учаурује сваки од њих и обезбеђује да они могу бити замењиви (Strategy) независно од клијената (Context) који иџ користи.

**Структура Strategy патерна:**

***A diagram of a strategy

Description automatically generated***

***Учесници:***

* **Context**: представља околину у којој се примењује стратегија. Он има референцу на објекат типа Strategy и може позвати метод еxецуте који ће затим бити извршен на тренутној стратегији. Контекст омогућава промену стратегије током извршавања програма.
* **Strategy**: дефинише интерфејс (или апстрактну класу) који представља различите алгоритме или стратегије које ће бити имплементиране. Context користи овај интерфејс за извршавање одређене стратегије.
* **ConcreteStrategy**: дефиниОве класе имплементирају конкретне алгоритме или стратегије дефинисане интерфејсом Strategy. Свака конкретан стратегија пружа своју имплементацију метода из интерфејса Strategy.

**Кориснички захтев STR20:**

Омогућити различите стратегије при извршењу следећих системских операција: KreirajDomenskiObjekat, NadjiDomenskiObjekat, ObrisiDomenskiObjekat и PromeniDomenskiObjekat.

***Веза између елемената структуре решења Strategy патерна и структуре решења примера STR20***

|  |  |
| --- | --- |
| **Елементи**  **Strategy патерна** | **Елементи структуре примера STR20** |
| Context | Dugme |
| Strategy | SistemskaOperacija |
| ConcreteStrategy | KreirajDO, NadjiDO, ObrisiDO, PromeniDO, ZapamtiDO |

**Дијаграм** **класа** **STR20**:

D

C

B

A

A B C D

Projektant1

Menadzer

<<abstract>>

Projektant

Panel1

SoftverskiSistem

<<abstract>>

EkranskaForma

EkranskaForma2

<<abstract>>

Panel

Panel1

<<abstract>>

BrokerBazePodataka

BrokerBazePodataka1

Kontroler1

<<abstract>>

Kontroler

Rezervacija

SistemskaOperacija

NadjiDomenski

Objekat

ObrisiDomenski

Objekat

PromeniDomenski

Objekat

ZapamtiDomenskiObjekat

Dugme

KreirajDomenskiObjekat

TekstPolje