

## Zadaća 4.

### **Korišteni uzorci dizajna:**

Singleton – ovaj uzorak ima nekoliko primjena u zadaći. Klase aplikacija (koja sadrži glavnu logiku zadatka), generator (koji generira slučajne brojeve prema uputama iz zadaće) su singletoni i mogu se u skladu s time samo jednom instancirati.

Factory Method – uzorak koji je prisutan u svim zadaćama kod čitanja ulaznih datoteka.

Prototype – ovaj je uzorak dizajna korišten kod dodjele jedinstvenih id-eva uređajima. Slično rješenje za taj dio je korišteno u prethodnoj zadaći.

Memento – ovaj je uzorak korišten kod implementacije „SP“ i „VP“ komandi glavnog izbornika. Kreirane su klase „Memento“ koja ima mogućnost spremanja trenutnog stanja podataka te klase „Originator“ te „Caretaker“.

MVC – ovaj je uzorak dizajna implementiran prema naputku iz zadaće. Kreirane su klase „GlavniController“, „GlavniView“ te „Model“. View sadrži sve potrebne metode za pripremu ekrana za prikaz podataka, dok kontroler upravlja navedenim view-om.

**Promjene u odnosu na prethodnu zadaću:**

Promjene kod provjere datoteke rasporeda, zatim promijenjen je način inicijalizacije i postavljanja sustava. Ukoliko broj uređaja nije dovoljan, oni se nabavljaju (u obzir dolaze ulazni argumenti  $k_{min}$ ,  $k_{max}$ ,  $k_{pov}$ ). Dodane su nove opcije u glavni izbornik prema opisu zadaće. Dodani su dodatni ulazni argumenti i njihove provjere. Mjesto može biti strukturirano. Izvođenje dretve je promijenjeno.



