

# Zadaća 2

iz predmeta Objektno orijentisana analiza i dizajn

Prezime i ime: Talirević Matej

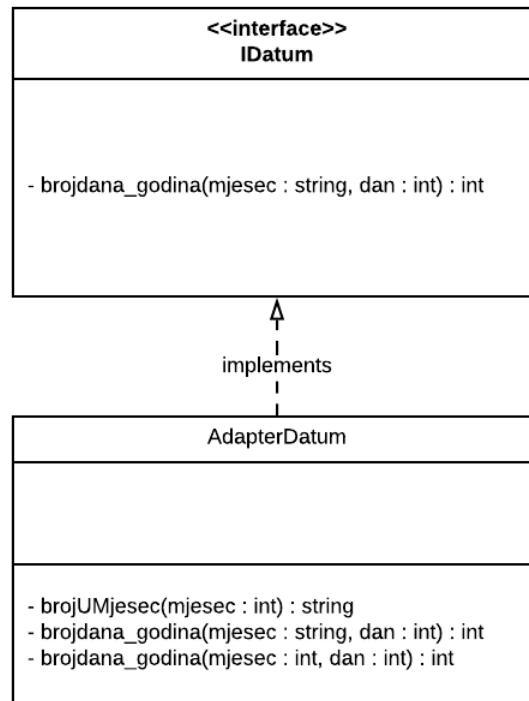
Br. indexa: 17749

Grupa: 1

Demonstrator: Ehlimana Krupalija

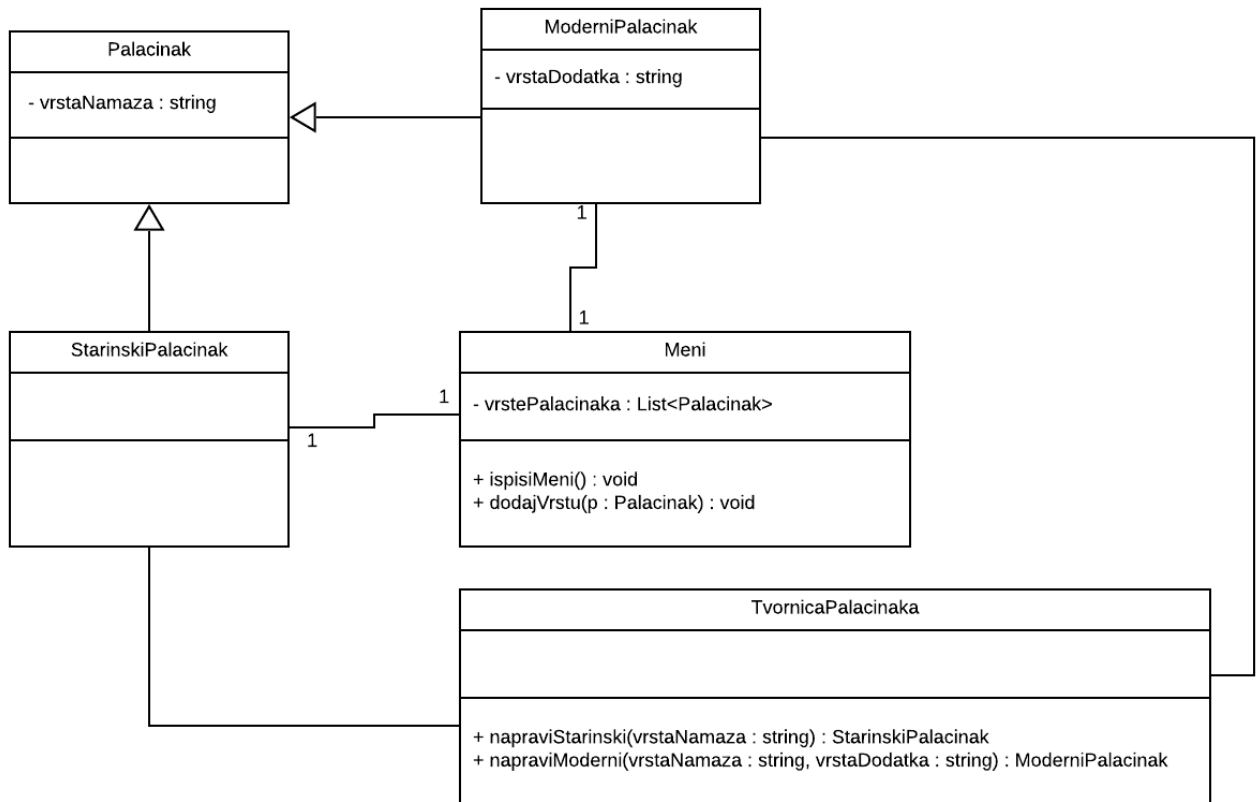
# Zadatak 1

Najbolje je iskoristiti Adapter pattern. Ne mijenja se definicija objekta nego se samo prilagođava format u kojem se unosi datum.



## Zadatak 2

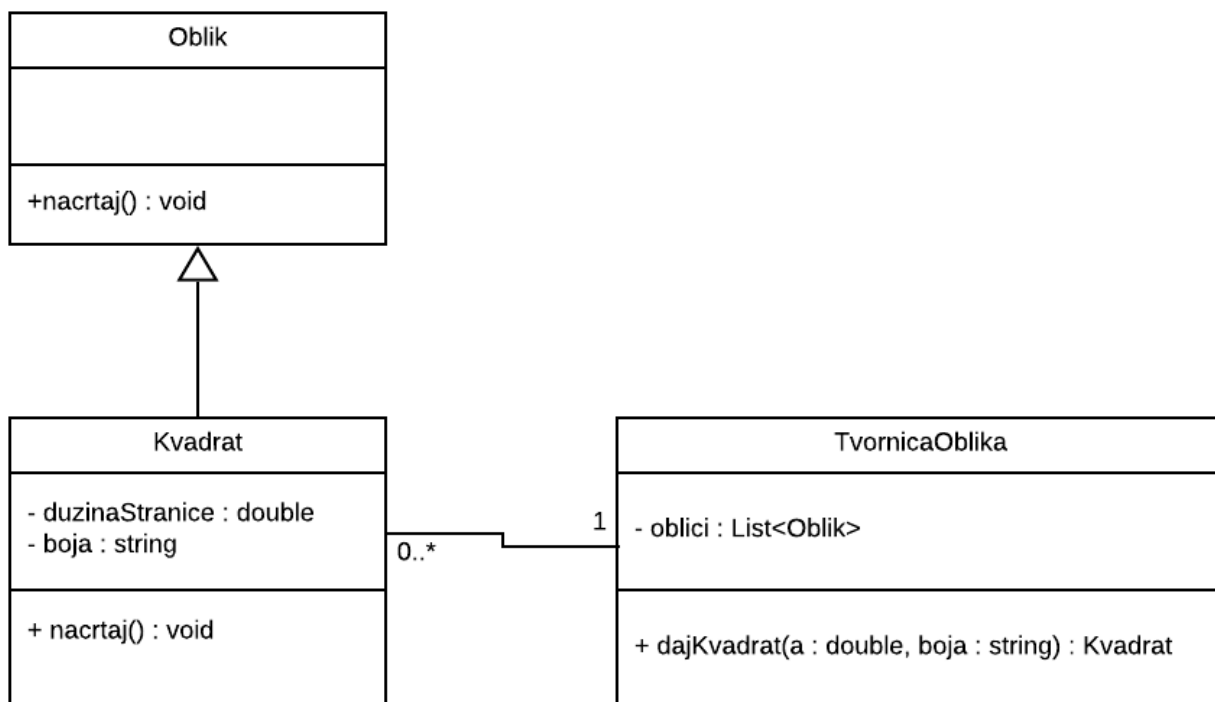
Najbolje je koristiti Facade pattern jer korisnik ne zna ništa o tome kako se palačinci prave, te mu je potreban samo meni da bi mogao naručiti palačinke. Time može dobiti palačinke a da ne zna ništa o tome šta je potrebno da se napravi palačinak. Moguće je iskoristiti i Adapter pattern jer klijent traži naručivanje po meniju.



## Zadatak 3

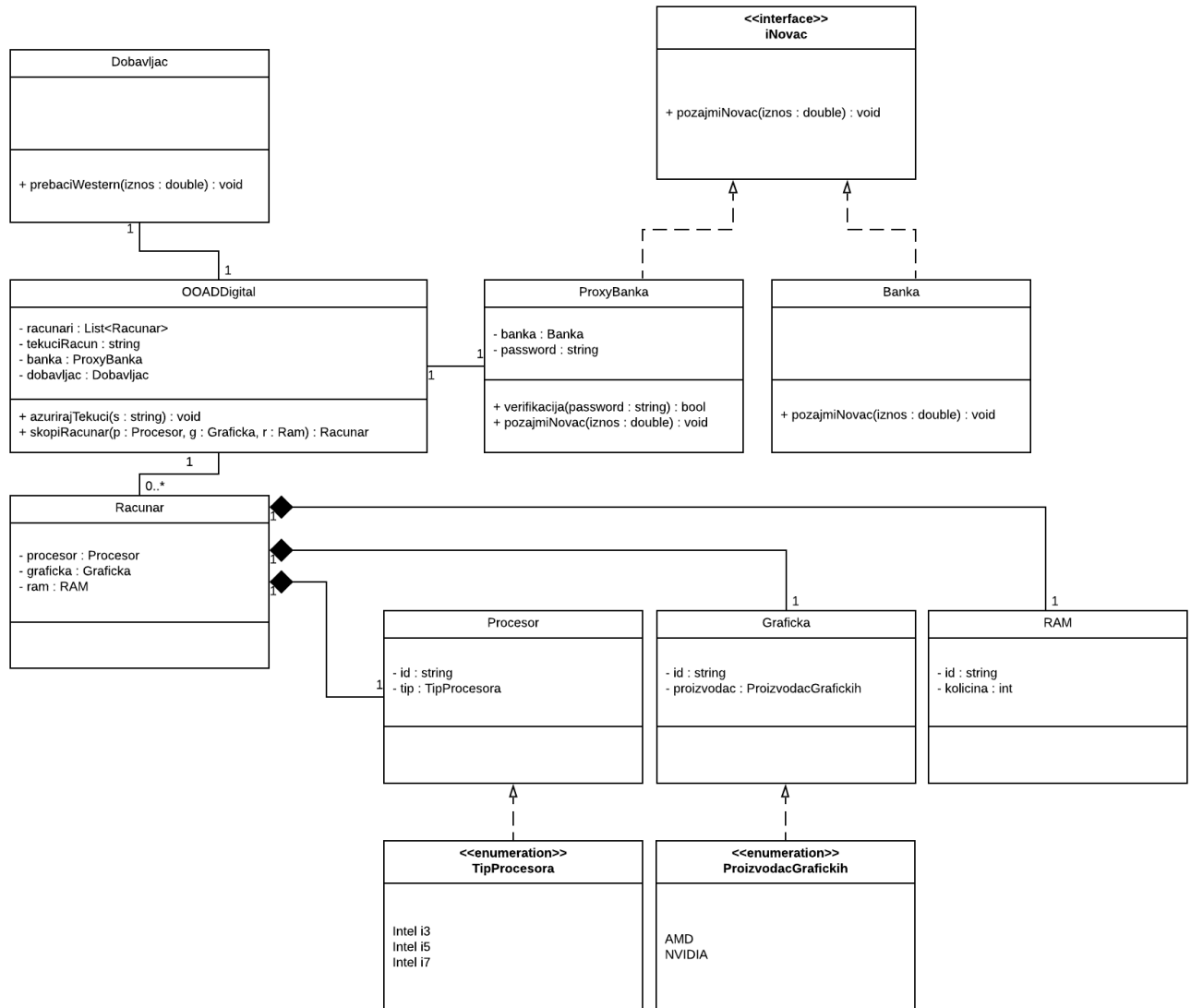
Flyweight pattern se primarno koristi da bi se reducirala količina kreiranih objekata te da se pokuša minimizirati količina memorije koja se koristi te da bi se poboljšale performanse programa. Flyweight pattern koristi već postojeći objekat u više slučajeva te samo kreira novi kad traženi objekat ne postoji nikako.

Zadatak: Implementirati programsko rješenje koje omogućava kreiranje i ispisivanje nekog geometrijskog oblika određene boje, vodeći računa o štednji memorije pri radu sa istim oblicima istih boja.



## Zadatak 4

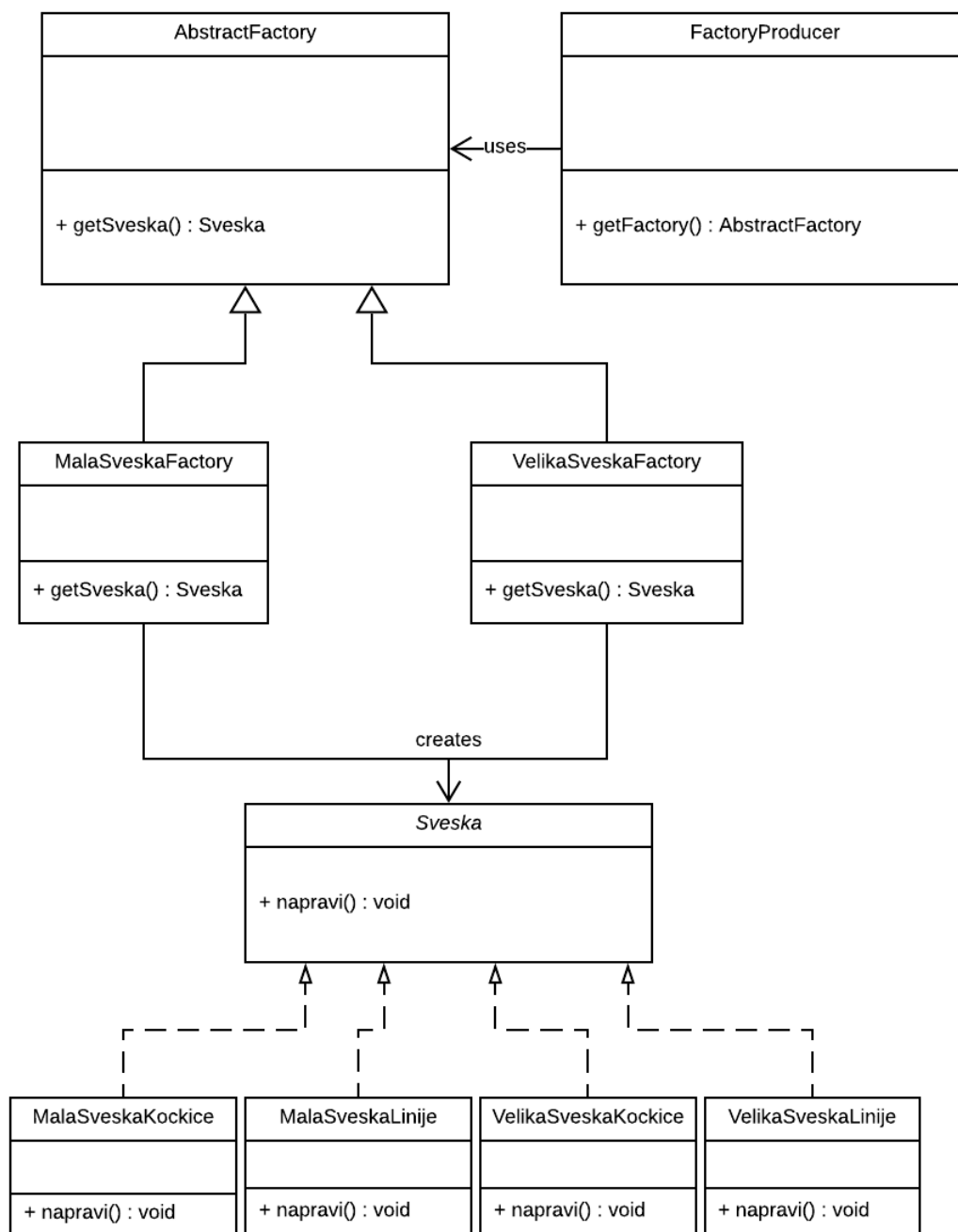
Prvi patten koji možemo iskoristiti je Proxy pattern radi sigurnosti banke pri radu sa novcem. Proxy traži verifikaciju putem passworda prije nego je moguće pozajmiti novac od same banke. Drugi je singleton pattern koji se odnosi na samu prodavnicu OOADDigital, koja kao klasa može imati samo jednu instancu.



## Zadatak 5

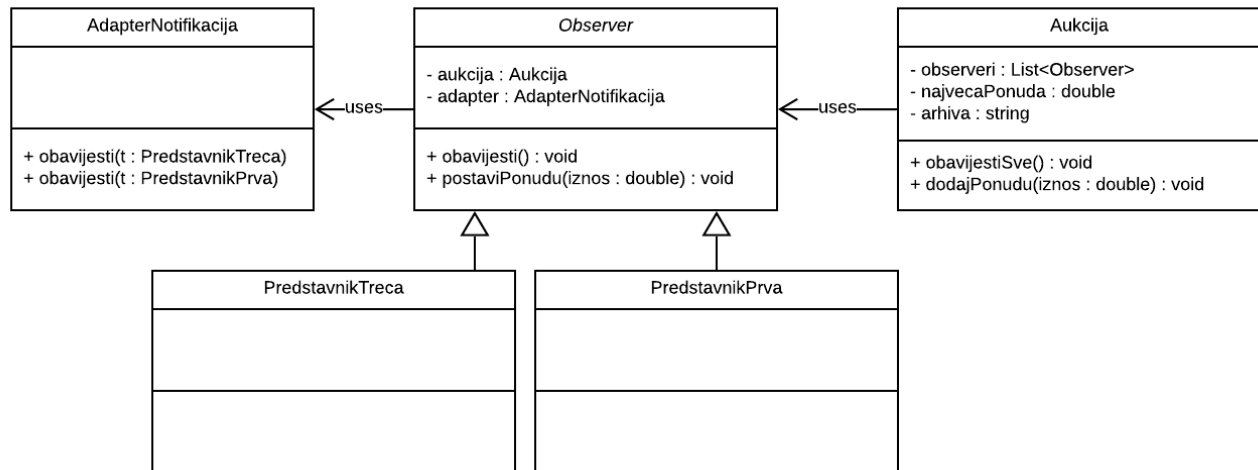
Abstract Factory pattern radi na principu super-fabrike koja generira druge fabrike. Zato se zove i fabrika fabrika.

Zadatak: Implementirajte programsko rješenje koje omogućava kreiranje velikih i malih svesaka, koje mogu biti sa kockicama ili linijama.



## Zadatak 6

Za aukciju se može iskoristiti Observer pattern, koji se koristi kada postoje one-to-many veze između objekata, tako da kada se modificira jedan objekat drugi objekti koji su ovisni o njemu budu obaviješteni. U ovom slučaju će se obaviještavati predstavnici studenata o novim vrijednostima najvećeg uloga od strane vođe aukcije. Moguće je isto iskoristiti Adapter pattern za razne načine kojima se šalje obavještenje predstavnicima.



## Zadatak 7

U Visitor patternu koristi se visitor klasa koja mijenja izvršavajući algoritam element klase.

Zadatak: Implementirajte programsko rješenje koje omogućava korisniku da upali i ugasi razne uređaje preko jedinstvenog načina.

