

Obrazac za zadaću na predmetu "**Uzorci dizajna**"

Ime i prezime studenta/ice: \_\_\_\_\_Marko Vrban\_\_\_\_\_

Matični broj: \_\_\_\_\_48803/20-R\_\_\_\_\_

**Dio A. Osnovni podaci o zadaći**

R.br.	Pitanje	Odgovor	
1.	Grupa na seminaru:	g3	
2.	Broj i naziv zadaće:	1	mvrban_zadaca_1
3.	Procjena vremena za realizaciju bez decimala):	__60__ sati	
4.	Procjena % završenosti (bez decimala):	__100__ / 100%	
5.	Procjena bodova za izradu zadaće ( 1 decimala):	__10__ / (DZ1 - 12)	
6.	Želim prezentirati zadaću:	____ / NE ____	
7.	Koji dijelovi iz opisa zadaće nisu realizirani:	Svi dijelovi zadaće su realizirani	
8.	Postoji li dio zadaće koji vrijedi posebno istaknuti i zašto:	Ne	
9.	Postoje li dijelovi zadaće koji imaju pogrešku u radu i koje:	Ne	
10.	Da li ste koristili tuđi programski kod u realizaciji zadaće izvan spomenutih izvora na nastavi:	Ne	
11.	Da li ste koristili programska rješenja ili dijelove programskog koda od drugih kolega:	Ne	

## Dio B. Dokumentacija rješenja zadaće

Naziv uzorka dizajna	Klase koje sudjeluju u uzorku dizajna	Opis razloga odabira uzorka dizajna
Builer	ReaderClass	Uzorak je korišten za izradu klase „ReaderClass” koja služi kao općenita klasa za učitavanje početnih podataka za rad aplikacije. Informacije utakmica, igrača, događaja, sastava i klubova zadane su u datoteka, koje nemaju istu strukturu no mogu se poopćiti pomoću retka koji sadrži podatke odvojene separatorom. Na temelju te klase može se otvoriti i pročitati zapis bilo koje datoteke.
FactoryMethod	Statistika	Retci učitani iz datoteka predstavljaju različite podatke koje treba spojiti u smislenu cjelinu kako bi se prezentirali korisniku. Na temelju učitanih podataka potrebno je stvoriti potrebne statistike koje su definirane kao podklase i na temelju kojih FactoryMethod interpretira podatke za reprezentaciju.
Singleton	NogometnaLigaSingleton	Korišten je kod kreacije Nogometne lige budući da su svi učitani podaci vezani za jednu ligu. Liga sadrži sve potrebne podatke koji se učitavaju prilikom pokretanja programa i dalje se obrađuju. Stoga je tu korišten Singleton jer podatke nije potrebno ponovno učitavati nego ih samo uzimati iz instance objekta klase i interpretirati na potreban način.

## Dio D. Dijagram klasa s naglašavanjem klasa koje sudjeluju u pojedinom uzorku dizajna

