

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

Ime i prezime studenta/ice: Nikola Muše

Matični broj: 0016131266 (48735)

Dio A. Osnovni podaci o zadaći

R.br.	Pitanje	Odgovor	
1.	Grupa na seminaru:	G2	
2.	Broj i naziv zadaće:	1	Nogometno prvenstvo
3.	Procjena vremena za realizaciju bez decimala):	80 sati	
4.	Procjena % završenosti (bez decimala):	100 / 100%	
5.	Procjena bodova za izradu zadaće (1 decimala):	11.5/ (DZ1 - 12)	
6.	Žalim prezentirati zadaću:	DA	
7.	Koji dijelovi iz opisa zadaće nisu 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
Singleton	Prvenstvo.cs	Kroz cijelo trajanje izvođenja programa svim klasama treba biti dostupna samo jedna instanca klase. Želimo osigurati da uvijek svim klasama bude dostupna jedinstvena instanca.
Factory Method	<p>U prvom Factory Method-u:</p> <ul style="list-style-type: none"> -IProduct.cs -Creator.cs -ConcreteCreator.cs -UcitajUtakmice.cs -UcitajSastave.cs -UcitajKlubove.cs -UcitajIgrace.cs -UcitajDogadaje.cs <p>U drugom Factory Method-u:</p> <ul style="list-style-type: none"> -IProductIspis.cs -CreatorIspis.cs -ConcreteCreatorIspis.cs -IspisStrijelaca.cs -IspisRezultataUtakmica.cs -IspisKlubova.cs -IspisKartona.cs 	Koristim ga prilikom kreiranja Koristim ga za kreiranje objekata bez specificiranja njihovih konkretnih klasa. U prvom slučaju ga koristim kod učitavanja datoteka. Prvo provjeravam naziv datoteke i onda ovisno o nazivu datoteke određujem vrstu učitavanja. Factory method pruža sučelje za kreiranje objekata, a podklasama mijenjam način na koji će objekti biti stvoreni. To radimo jer ne može klasa predvidjeti klasu za objekte koje mora kreirati. U drugom primjeru ga koristim za ispis ljestvica ovisno o tome koju tablicu korisnik želi ispisati.
Builder	DogadajBuilder OdređivanjeDogadaja IDogadajBuilder	Koristim ga kod kreiranja događaja zbog toga što je kreiranje događaja složeniji proces. U datoteci popisa događaja svi atributi nisu obavezni i onda ovisno o broju atributa događaj se „build-a“ drugačije. Ovisno o vrsti događaja nekada su obavezna tri atributa, nekad 5, a nekad 6.

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

