

Grupa2 – Zamger

dizajn paterni

Studenti:

Hamzić Huso

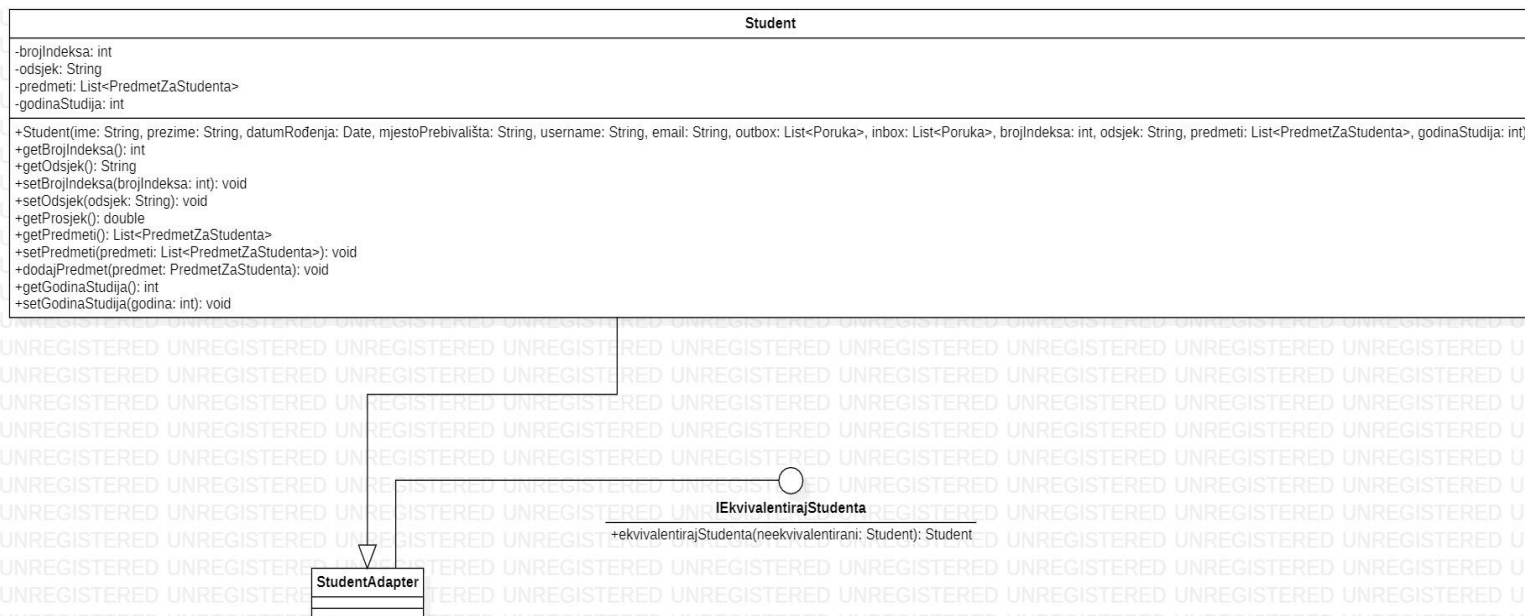
Handžić Rijad

Džumhur Paša

Strukturni patterni:

Adapter pattern: služi da se postojeći objekat prilagodi za korištenje na neki novi način u odnosu na postojeći rad, bez mijenjanja same definicije objekta

Što se tiče ovog patterna, nije ga bilo teško primjeniti u našem sistemu. Kako je sistem koncipiran tako da studentska služba može/mora unijeti korisnika u sistem kako bi isti mogao pristupiti svim funkcionalnostima, ono što smo morali omogućiti a i što je normalna pojava u realnom životu i konkretno kod pravog Zamgera je ta da student može upisati na primjer master studij čak i ako prethodno nije pohađao BSc studij na istom fakultetu. To dovodi do potencijalnih „problema“ koji bi se manifestovali kao nekonzistentni podaci u samoj bazi gdje se čuvaju rezultati svakog od studenata. Fakultet na kom je student završio raniji ciklus studija možda ima različit način bodovanja i vrednovanja različitih predmeta i na neki način to moramo ekvivalentirati sa načinom koji je zastupljen na fakultetu na kom je deployan ovaj naš sistem. To nas dovodi do toga da moramo nekako omogućiti da se u kontroleru zaduženom za upis studenta na fakultet ekvivalentiraju rezultati na predmetima koje je taj student prethodno slušao i naravno položio, bez izmjena u već postojećim klasama i ogromnih prepravki. Rješenje se nameće u vidu korištenja **adapter patterna** i to na sljedeći način:



Napravljen je interface *IEkvivalentirajStudenta* koji definiše metodu ekvivalentirajStudenta koja će biti implementirana u klasi **StudentAdapter** koja nasljeđuje klasu Student(onako kako nalaže pattern). Ta implementacija će se sastojati od raznih skaliranja bodova svih predmeta koje je student slušao, kako bi se isti mogli porediti sa bodovima i ocjenama studenata koji se već ranije nalaze u bazi. Metoda će primiti objekat tipa Student koji će predstavljati neekvivalentiranog studenta, te će se on nakon toga ekvivalentirati te upisati u bazu. Odnosno poziv iz kontrolera bi išao nešto ovako:

```
StudentAdapter adapter = new StudentAdapter();
```

```
Student neekvivalentirani = new Student(...)
```

```
adapter.ekvivalentirajStudenta(neekvivalentirani).spremiUBazu();
```

Gdje bi se naravno ovo dešavalo samo ukoliko je na formi čekiran checkbox koji jasno naznačuje da student koji se trenutno unosi nije ranije studirao na ovom fakultetu već da dolazi sa neke druge institucije.

Fasadni pattern: služi kako bi se klijentima pojednostavilo korištenje kompleksnih sistema - klijenti vide samo fasadu, odnosno krajnji izgled objekta, dok je njegova unutrašnja struktura skrivena

Ovaj pattern nećemo primijeniti u našem sistemu, ali razmotrimo hipotetički kako bi se on mogao primijeniti. Trebali bi neke kompleksne metode(procese) objediniti u jedno/jednu klasu koja će omogućiti klijentu(programeru pri daljnjem razvoju aplikacije) da jednostavnim pozivima uradi nešto komplikovano(za šta se on ne mora brinuti jer će se to sve dešavati ispod haube). Primjetimo da su jedine komplekse stvari u ovome sistemu same „nabavke“ podataka iz baze podataka na način da one daju konkretnu informaciju(naprimjer programeru treba omogućiti da pozivom jednostavnih metoda dobija neke kompleksne konstrukcije kao što su zadaće za određenog

studenta, broj bodova na određenom ispitu i tako). Napravili bismo fasadnu klasu **FasadaInformacije** koja bi izgledala nešto ovako:

```
public class FasadaInformacije{

    public Zadaca dajZadacuZaStudenta(idStudenta: int, idZadacež: int);
    public Student dajStudentaPoID(idStudenta: int);
    public List<Student> dajStudentaPoImenu(ime: String, prezime: String);
    public List<Student> dajStudenteKojiSuPoložiliIspit(idIspita: int);
    .
    .
    .
}
```

klijent uopšte ne mora znati šta se sve dešava ispod haube u ovoj klasi, ali pozivom njenih metoda izuzetno su mu olakšani komplikovani procesi na sistemu(koji bi posezali u bazu podataka, vršili seriju upita i tako dalje...). Ovime smo završili sa hipotetičkim razmatranjem ovog patterna.

Dekorator pattern: služi za omogućavanje različitih nadogradnji objektima koji svi u osnovi predstavljaju jednu vrstu objekta (odnosno, koji imaju istu osnovu) – umjesto da se definiše veliki broj izvedenih klasa, dovoljno je omogućiti različito dekoriranje objekata (tj. dodavanje različitih detalja)

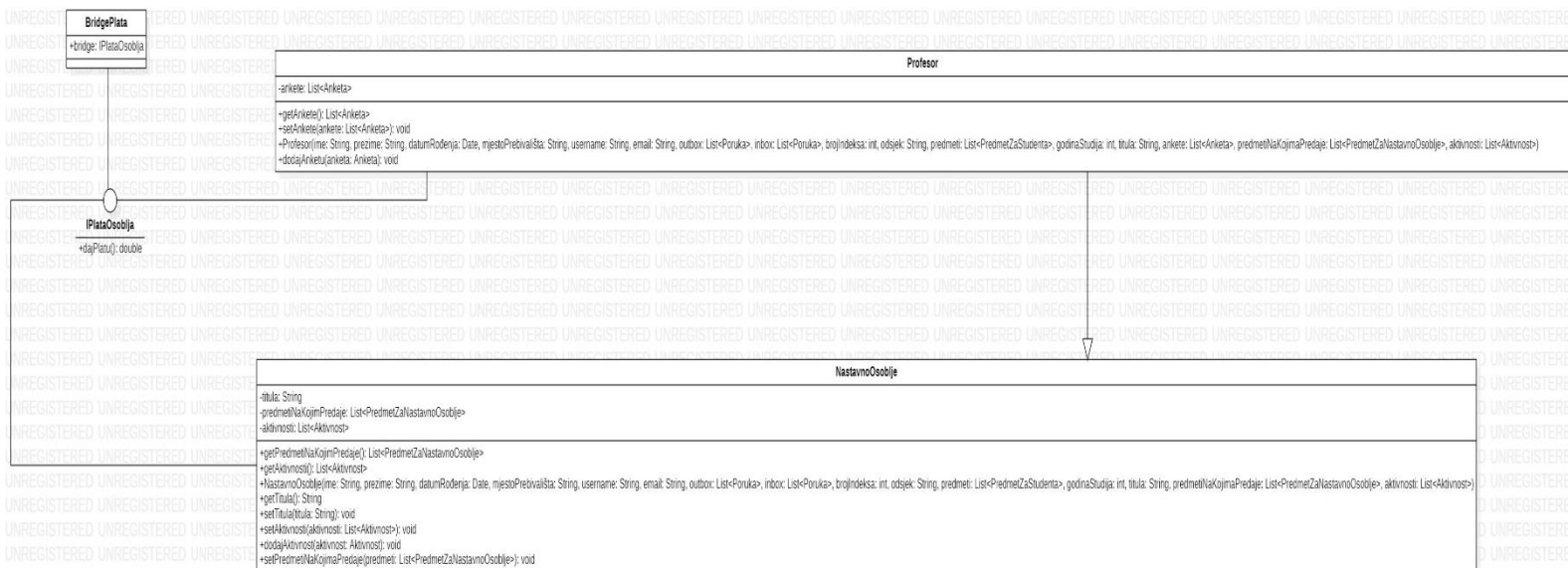
Na način kako je ovaj pattern objašnjen na tutorijalu uz više pregledavanja videozapisa sa tutorijala, autori nisu bili u mogućnosti naći njegovu primjenu u njihovom sistemu(što ne znači da je nema). Naime primjećeno je da se ovaj pattern koristi kada se treba više funkcionalnosti nad nekim istim objektom(istog tipa) dinamički dodavati/odnosno koristiti „u hodu“ a što i samo ime kaže. Na tutorijalu je prezentovan primjer sa slikom gdje je korisniku omogućeno da sa slikom radi svašta(razne funkcionalnosti, odnosno

u slučaju slika, dekoracija istih). Kako je naš sistem zamišljen da se drugačije ponaša od vrste korisnika koji je trenutno prijavljen na njega kao neki *currentUser* uočavamo da dosta vrsta korisnika neće moći haman nikako mijenjati većinu objekata(za razliku od **Studentske** i **NastavnogOsoblja** npr). Javila se ideja da se možda tim korisnicima omogući pregršt nekih stvari koje one mogu raditi(kao što na tutorijalu korisnik edituje sliku, tako npr studentska služba može editovati studenta, njegove lične podatke itd...), ali ipak zbog jednostavnosti sistema autori su se odlučili da takvim stvarima ostave minimalan prostor odnosno da te izmjene ne budu toliko kompleksne i da se mogu završiti sa par *setter-a* za određenog studenta i pozivanjem samih metoda koje klasa **Student** ima a koje to omogućuju. Autori su mišljenja da nema potrebe za daljnim izdvajanjem ovako jednostavnih metoda u razne interfejse(kao na tutorijalu) jer su ti *edit-i* minorni kao što je već rečeno pa samim time i da nema potrebe za primjenom ovog patterna.

Posmatrajmo hipotetičku situaciju u kojoj bi se ovaj pattern mogao primijeniti na naš sistem (dodavanjem funkcionalnosti koje bi svojim opsegom premašile prvobitno zamišljenu kompleksnost projekta). Recimo da želimo omogućiti editovanje već popunjene ankete. Koristeći decorator pattern, to bi bilo moguće i to na način da se prvobitno popunjena anketa ne bi mijenjala u smislu da se prepravljaju atributi, nego bi se u Decorator klasi dodale određene funkcionalnosti. Klasa Ankete se može posmatrati kao Component klasa. Ona implementira interfejs iComponent. Dekorator klasa je ona klasa koja također mora implementirati taj isti interfejs, kao i sadržavati instancu interfejsa. To se koristi da bi se iskoristila funkcionalnost klase Component (kod nas je to klasa Anketa). U Decorator klasi upravo dodajemo nove funkcionalnosti dinamički (u našem slučaju bi to bilo omogućavanje unosa ispravki prvobitnog odgovora na anketu, u vidu novog polja, te bi bila omogućena funkcionalnost za prikaz ažuriranog odgovora.).

Bridge pattern: služi kako bi se apstrakcija nekog objekta odvojila od njegove implementacije - omogućava se nadogradnja modela klasa u budućnosti te osigurava da se neće morati vršiti određene promjene u postojećim klasama

Ovaj pattern je također našao primjenu u našem sistemu. Naime nije na odmet imati pri ruci funkcionalnost koja može računati platu za korisnike na sistemu koji zarađuju istu (zbog statistike i neke analitike) međutim primjetimo da na sistemu imamo više različitih korisnika koji u realnom svijetu nemaju isti iznos plate odnosno da se isti drugačije računaju. Tu nam pomaže **Bridge pattern** koji omogućuje da se apstrakcija (u ovom slučaju način računanja plate) odvoji od implementacije te metode. Kako na sistemu postoje dva tipa korisnika koji primaju plaću (**NastavnoOsoblje** i **Profesor**) zaključujemo da će ove metode morati implementirati neki interfejs koji će računati njihovu plaću ali na drugačiji način jer u realnom svijetu to funkcionira na sljedeći način. Akademski radnici imaju neki fiksni dio plate koje je za sve isti no međutim na taj dio se dodaje dodatak koji se naknadno računa po određenim koeficijentima. Taj fiksni dio se zna koliki je no vidimo da ovaj ostatak plate varira od tipa korisnika (profesori će imati drugačiji koeficijent od preostalog nastavnog osoblja). Prateći sve ovo što je rečeno, ovaj pattern je implementiran ovako na našem sistemu:



Imamo interface *IPлатаОsoblja* kojeg implementiraju klase **Profesor** i **NastavnoOsoblje** naravno svaka na svoj način, ranije je navedeno

zašto(računaju preostali dio svoje plate u zavisnosti od svojih različitih koeficijenata). To sve spajamo u klasi **BridgePlata** koji ima atribut tipa *IPlataOsoblja* koja također implementira istoimeni interfejs te na dodatni dio plate koji je izračunat u zavisnosti u metodi `dajPlatu()` ove klase se računa konačna plata koju određeni član akademskog osoblja prima, i to na način da se na njegov dodatak(koji zavisi od koeficijenta te osobe) dodaje fiksni dio plate koji je regulisan na toj instituciji/u toj državi i tako.

Kompozitni pattern: služi za kreiranje hijerarhije objekata - koristi se kada svi objekti imaju različite implementacije nekih metoda, no potrebno im je svima pristupati na isti način

Što se ovog patterna tiče, mogao bi se iskoristiti na istom mjestu kao i **Bridge pattern** da su autori sistema odlučili da plate računaju ne po nekim koeficijentima za profesore i za nastavno osoblje već da plata svakog od članova nastavnog osoblja zavisi npr od broja studenata kojima isti predaju, ili od broja predmeta koje isti drže. Tada bi naravno koristili onaj „jaki“ polimorfizam prilikom skupljanja podataka o plaći čitavog ansambla klasično **foreach** petljom koristeći interfejs kojeg su sve klase osoblja naslijedile. Svako bi metode ovog interfejsa implementirao na drugačiji način i ne bi bilo potrebe za pravljenjem ove **BridgePlata** kao kod Bridge patterna. Kako je **Bridge pattern** iskorišten, a i prepoznato je i hipotetičko mjesto uporabe ovog patterna sa razmatranjem istog možemo završiti(u suštini naš sistem uopće nema puno interface-a koji su implementirani od strane različitih klasa da bi ovaj pattern mogao naći upotrebu negdje drugo).

Proxy pattern: služi za dodatno osiguravanje objekata od pogrešne ili zlonamjerne upotrebe - omogućava se kontrola pristupa objektima, te se onemogućava manipulacija objektima ukoliko korisnik nema prava pristupa traženom objektu

Ovaj pattern bi se mogao iskoristiti na našem sistemu ali, koji je i zamišljen da se koristi i da se različito ponaša u zavisnosti koju ulogu trenutni korisnik ima na sistemu, no to nećemo uraditi(jer smo zamislili da sistem radi drugačije) pa ćemo samo hipotetički razmatrati njegovu primjenu. Iako znamo da sam pattern podrazumijeva da on sadrži neki atribut kojem će, u zavisnosti od nivoa pristupa, omogućavati odnosno onemogućavati pristup, mi to tako **nećemo** uraditi jer smo mišljenja da patterni nisu nešto što se treba na silu upotrebljavati već da se oni „sami moraju nametnuti“ odnosno da budu očiti gdje se trebaju iskoristiti i primijeniti a ne da se sada čitav sistem „razvali“ kako bi se neki pattern iskoristio te da patterni ne moraju biti nešto **fiksno** već da je bitna ideja iza patterna(iako se zovu šabloni, moguće je uzeti samo glavnu ideju). U našem slučaju možemo upotrijebiti **proxy pattern** (ili ideju iza njega) na sljedeći način: očita upotreba ovog patterna je u dijelu pristupa nekim „senzitivnijim“ podacima konkretno nekog studenta. Nema smisla da profesor ili nastavno osoblje koje nije zaduženo na određenom predmetu mogu vidjeti/imaju uvid u rezultate nekog studenta/studenata na tom istom predmetu. Primjetno je da će se morati uspostaviti neki nivoi pristupa koji će tačno definisati kojim podacima ko na sistemu može pristupiti odnosno koje podatke ko može dobiti. To rješavamo korištenjem **proxy patterna** i to konkretno na sljedeći način:

Imali interface *IZamgerAkcije* koji ima dosta nekih funkcionalnosti ali kojima ne bi svaki korisnik na sistemu trebao imati pristup. Klasa **UserProxy** implementira ovaj interface te u sebi sadrži atribut nivoPristupa i trenutniKorisnik. Kada se sa login forme pokupe podaci o korisniku tada će početi akcija login-a odnosno metoda `pristupi(...)` unutar klase **UserProxy** će provjeriti da li postoji neko sa istim pristupnim podacima u bazi, te u slučaju ako postoji očitati će kojeg je tipa taj korisnik iz tabele. U zavisnosti kojeg je tipa, tako će se i instancirati objekat trenutniKorisnik (polimorfizam je ovdje iskorišten). Nakon toga u istoj metodi će se tome korisniku dodijeliti određeni nivo pristupa pomoću kojeg će isti moći pozivati odnosno koristiti funkcionalnosti koje će implementirati ova klasa(većina funkcionalnosti radi sa bazom). Pa neki blok koda bi glasio ovako:


```
UserProxy proxy = new UserProxy();
```

```
proxy.pristupi(„hhamzic1“, „ILoveOOAD<3“); /*hhamzic1 je Student u  
sistemu, tako da će trenutniKorisnik biti tipa Student dok će nivo  
pristupa biti 1(Student će moći pristupiti samo svojim rezultatima na  
određenim predmetima) pa se može pozvati metoda npr: */
```

```
proxy.dajOcjenу(1,1);
```

```
/* gdje će se sad, kako hhamzic1 ima nivo pristupa 1 provjeriti da li  
je idStudenta koji je poslao kao parametar, jednak njegovom id-u(jer  
on može vidjeti samo svoje rezultate), ako jest nakon toga se  
provjerava da li se idPredmeta koji je poslao kao drugi parametar  
nalazi u kolekciji predmeta kojih je on slušao(jer nema smisla da  
traži ocjenu sa predmeta kog nije slušao). Ako je ovo sve ispunjeno,  
iz baze će se vratiti ocjena koju je hhamzic1 postigao na predmetu sa  
id-om 1(OOAD npr). */
```

Analogno bi npr. studentska služba imala najveći pristup i mogla bi dobiti podatke svih studenata na svim predmetima.

Flyweight pattern: koristi se kako bi se onemogućilo bespotrebno stvaranje velikog broja instanci objekata koji svi u suštini predstavljaju jedan objekat - samo ukoliko postoji potreba za kreiranjem specifičnog objekta sa jedinstvenim karakteristikama (tzv. specifično stanje), vrši se njegova instantacija, dok se u svim ostalim slučajevima koristi postojeća opća instanca objekta (tzv. bezlično stanje).

Kako je navedeno u tutorijalu i primjer sa igricom i bespotrebnim pravljenjem istih karaktera, primjetimo da ovaj pattern ne možemo iskoristiti u našem sistemu iz jednog jednostavnog razloga. Svaki korisnik na sistemu je unikatan/jedinstven. Svaki student ima jedinstven broj indeksa, predmete koje sluša i tako dalje, tako da ne možemo nikako upotrijebiti ono kopiranje objekata ako su oni isti (npr. karikature u igrici kao što je navedeno u tutorijalu, da ne pravimo svaki put novu figuru). Pored korisnika imamo npr. predmete, ankete i ostale stvari, ali opet je to sve unikatno. Svaki predmet je

unikatan(različit broj zadaća, različite zadaće/ispiti, studenti na njemu itd...), svaka anketa je unikatna(različita pitanja itd...).

Pattern bi se mogao primijeniti u slučaju da klasa `PredmetZaStudenta` ne određuje jednoznačno jednog studenta. To se ogleda u činjenici da klasa `PredmetZaStudenta` kao atribut ima bodove, ocjene i `idStudenta`, koji zavisne od uspjeha konkretnog studenta. Kada klasa `PredmetZaStudenta` ne bi sadržavala ove attribute (oni bi se umjesto toga spremali na nekom drugom mjestu), onda bi bilo smisljeno napraviti kolekciju predmeta koju bi sistem dijeljeno koristio, a ne posebno instancirao za svakog studenta kao što je slučaj u našem sistemu.

Da bi se pattern realizovao, potrebno je imati klasu `FlyweightFactory`, koja će u sebi sadržavati `Flyweight` interfejs. Klasa `ConcreteFlyweight` će implementirati `Flyweight` interfejs i ona će sadržavati konkretne realizacije predmeta. Da bi sistem dobio jedan flyweight objekat na korištenje, pozivat će se metoda iz `FlyweightFactory`-ja koja će ga vraćati. Na taj način je omogućeno dijeljeno korištenje predmeta od strane sistema.

Kreacijski patterni:

Singleton pattern: uloga Singleton patterna je da osigura da se klasa može instancirati samo jednom i da osigura globalni pristup kreiranoj instanci klase. Postoji više objekata koje je potrebno samo jednom instancirati i nad kojim je potrebna jedinstvena kontrola pristupa.

Kako smo došli do kreacijskih patterna(koji govore o raznim načinima kreiranja instanci u programu) prvi na redu je **Singleton pattern**. Razmišljajući o načinima i mjestima gdje možemo primijeniti ovaj pattern došli smo do zaključka da se isti može primijeniti kod procesa registracije korisnika na sistem, odnosno da bismo izbjegli bespotrebno pisanje sql naredbi u različitim *onAction* metodama za **StudentskuSlužbu** prilikom „ubacivanja“ korisnika u odgovarajuće tabele, to isto možemo objediniti u jednu singleton klasu koja bi kao atribut imala konekciju na bazu, sa odgovarajućim metodama koje bi

studentskoj službi omogućavale razne operacije nad bazom i njenim sadržajem. Neka se ta klasa zove **Logger** i njen prototip bi izgledao nešto ovako:

```
public class Logger
{
    private static SqlConnection con = null;
    private static Logger instance = null;
    private Logger() {
        string conString = "Zamger-baza";
        try
        {
            con = new SqlConnection(conString);
            con.Open();

        }

        catch (Exception e)
        {
            con.Close();
            Console.Write(e.Message);
        }
    }

    public static Logger GetInstance()
    {
        if (instance == null)
        {
            instance = new Logger();
        }
        return instance;
    }

    //tri tačke predstavljaju sve potrebne parametre
    public void registrujStudenta(...)
    {
        //sql naredbe
    }
    public void registrujNastavnoOsoblje(...)
    {
        //sql naredbe
    }
}
```

tako da u jednom kontroleru kada se **StudentskaSlužba** prijavi na sistem može jednostavno dobiti instancu ove klase i pristupiti ovim metodama nešto kao

```
onAction //neka onAction metoda u nekom kontroleru koji je dostupan
samo StudentskojSlužbi
{
    var logger = Logger.GetInstance();
    logger.registrujStudenta("Huso", "Hamzić", ....);
    logger.registrujNastavnoOsoblje("Ehlimana", "Krupalija", ...);
    //i još dosta metoda koje bi se mogle implementirati
}
```

ova singleton klasa omogućuje da **StudentskaSlužba** dobije ove mogućnosti kad god joj zatrebaju u bilo kojem kontroleru pozivom `GetInstance()` metode bez da svaki put moramo instancirati objekat ako je on već ranije instanciran što znatno olakšava čitanje samog koda a i kompleksnost samih *onAction* metoda u kontroleru.

Prototype pattern: uloga Prototype paterna je da kreira nove objekte klonirajući jednu od postojećih prototip instanci (postojeći objekat). On se koristi kada je potrebno da se sakriju konkretne klase od klijenta, dodaju ili izbrišu nove klase za vrijeme izvršavanja, da se broj klasa u sistemu održi na minimumu, kada je potrebna promjena strukture podataka za vrijeme izvršavanja. Composite i Decorator paterni često imaju prednosti od Prototype paterna. Prototype patern je često koristan i prilikom višestrukog korištenja podataka iz baze: Npr. Potrebno je uraditi analizu prodaje na skupu podataka iz baze. Potrebno je kopirati podatke iz baze podataka, enkapsulirati ih u objekat i nad njima raditi analizu. Ako je potrebno uraditi i druge analize nad istim skupom podataka nije dobra ideja ponovo pristupati bazi podataka, čitati podatke i kreirati objekat za njihovo smještanje. Ako se koristi Prototype patern tada se objekat koji se koristi za analizu prodaje klonira i koristi za drugu analizu.

Imajući na umu o čemu govori ovaj pattern i razmišljajući kakve koristi bi autori imali od njegove primjene u sistemu, zaključujemo da njegova primjena nije nešto što ovom sistemu treba. Naime, kako sistem funkcionise različito od korisnika do korisnika i kako su skoro svi objekti u sistemu unikatni(kada se dobiju iz baze, kako je svaki korisnik različit, svaki predmet također) kopiranje neke prototip instance nekog objekta nema smisla, jer je se svi oni razlikuju u samoj osnovi. Što se tiče druge stavke o kojoj govori ovaj pattern, kod nas broj klasa koji se instancira u sistemu će zaista biti minimalan odnosno, kada se korisnik logguje instancirat će se samo njegova klasa(onog tipa u zavisnosti kakvu funkciju on ima na sistemu) i popratne klase koje nose informacije o njemu(što neće preći neki velik broj), a ni promjena struktura podataka u sistem nema jer je sve unaprijed već osmišljeno kako će se čuvati prvenstveno u bazi pa onda interno u sistemu(kolekcijama). I na kraju da pojasnimo zadnju značajku o kojoj govori ovaj pattern(o prikupljanju podataka iz baze). Kada se korisnik logguje na sistem odmah se prikupe sve popratne informacije o njemu i to se smjesti u njegove kolekcije objekata koji nose te dodatne informacije. Znači za sve te „analize“ koje trebamo raditi nad npr. **Studentom** ili **NastavnimOsobljem** dovoljno je poseći u njegovu kolekciju koja je na samom početku popunjena podacima iz baze, tako da u osnovi nema puno nepotrebnih poziva baze koje bi upotreba ovog patterna eliminisala.

Ovaj pattern bismo mogli iskoristiti efikasno u našem sistemu kada bi vrijednosti atributa neke klase bili jednake za sve instance u sistemu. Posmatrajmo klasu PredmetiZaStudenta. Ona sadrži dosta atributa koji zadovoljavaju navedeni kriterij. Dakle, nju bismo koristili kao protitip na osnovu kojega bismo vršili kloniranje, te izvršavali eventualne izmjene vrijednosti atributa nakon instanciranja posmatrane klase (moguće je imati više različitih prototipa u zavisnosti od srodnosti predmeta). Da bi se primjenio ovaj pattern, potrebno je i imati interfejs InterfejsPredmetZaStudenta koji bi definisao metodu za kloniranje. Ovaj pattern bi bio koristan u slučaju da se u jednoj sesiji instancira mnogo primjeraka klase ili da se stalno pristupa bazi podataka za pribavljanje određenih vrijednosti. Kako to nije slučaj, kao što je već spomenuto, ovaj pattern nije našao primjenu u našem sistemu.

Factory Method pattern: Uloga Factory Method paterna je da omogući kreiranje objekata na način da podklase odluče koju klasu instancirati. Različite podklase mogu na različite načine implementirati interfejs. Factory Method instancira odgovarajuću podklasu(izvedenu klasu) preko posebne metode na osnovu informacije od strane klijenta ili na osnovu tekućeg stanja.

Kako ovaj pattern spada u kreacijske patterne(patterne namijenjene za kreiranje objekata), možemo ga iskoristiti na mjestu prilikom logiranja korisnika na sistem, kada se kreira neka od naslijeđenih klasa naše apstraktne klase **Korisnik** odnosno kada se treba zaključiti kojeg tipa će biti *trenutniKorisnik* koji se logovao trenutno na sistem(npr. **Student**, **NastavnoOsoblje**, **Profesor**, **MasterStudent** ili pak **StudentskaSlužba**). Napraviti ćemo klasu koja će se zvati **KreatorKorisnika**, koja će imati metodu `factoryMethod(tipKorisnika: int)` gdje će se kreirati različiti tipovi korisnika u ovisnosti od parametra koji je dobijen iz baze a koji govori o tome kojeg je tipa korisnik koji se upravo logirao na sistem. Pa će `factoryMethod` dobiti sve potrebne podatke iz baze kako bi se korisnik tog tipa mogao instancirati(slično kao što se u predavanjima prave različite klase npr *productA*, *productB* u zavisnosti od parametra metode). Pa će kod glasiti nešto ovako:

```
/* upit u bazu kako bi se po usernameu i passwordu dobio tip korisnika i  
spremio u lokalnu varijablu tipKorisnika */
```

```
KreatorKorisnika creator = new KreatorKorisnika();  
Korisnik trenutniKorisnik = creator.factoryMethod(tipKorisnika: int);
```

Abstract Factory pattern: Ovaj pattern se koristi da bi se kreirale familije povezanih objekata. Na osnovu apstraktne familije produkata se kreiraju konkretne fabrike različitih tipova i kombinacija. Cilj patterna je da odvoji definiciju klase objekata od klijenta, tako da se porodice objekata jednostavno mogu izmijeniti ili ažurirati, a da se ne mijenja struktura klijenta i koristi se kada ne želimo zavisnost od konkretne klase produkta.

Da bi se iskoristio ovaj pattern, potrebno je definisati apstraktni interfejs za klijenta, te korespondirajuće factory klase za porodice proizvoda, koje implementiraju zajednički interfejs. Interfejs će sadržavati sve potrebne kreacijske metode za apstraktne proizvode. Sada sva mjesta koja su sadržavala konstruktor nekog proizvoda možemo zamijeniti pozivom odgovarajuće metode iz interfejsa.

Detaljnijom analizom našeg sistema, zaključili smo da nam ovaj kreacijski pattern nije potreban. Uzmimo kao primjer potencijalnu situaciju u kojoj bi se pattern mogao primijeniti i pokažimo zašto nije prikladan za ovaj sistem. Naime, ako bismo željeli dodavati nove tipove aktivnosti, klasa Aktivnosti bi se ponašala kao fabrika i morala bi implementirati uvedeni interfejs. Bili bi potrebni i interfejsi implementirani od konkretnih aktivnosti kojima bi komunicirao klijent. Sve ovo bi bespotrebno zakomplikovalo naš sistem, s obzirom da je uvedeno nekoliko novih interfejsa.

Konstatovano je da su tipovi aktivnosti na fakultetskoj ustanovi poprilično statični i nepodložni promjenama, pa uvođenje ovog patterna ne bi bilo isplativo. Ako bismo željeli uvesti novi tip aktivnosti, to bi se rješavalo nasljeđivanjem iz apstraktne klase Aktivnosti.

Ovaj kreacijski pattern se koristi i za realizaciju cross-platform aplikacija (kada postoje različite implementacije za istu operaciju), što nam također nije potrebno, kao i za različite poglede user interfejsa (kada postoji mogućnost mnogo različitih tipova korisnika), što se ne isplati u našem sistemu s obzirom da su korisnički pogledi statični i mala je vjerovatnoća da će se mijenjati.

Builder pattern: Koristi se kada sistem sadrži kompleksne objekte, te želimo odvojiti njihovu specifikaciju od konstrukcije. Ovaj pattern je prikladan u situaciji kada je potrebno da se kompleksni objekti konstruišu iz više faza, korak po korak, te kada više različitih kompleksnih objekata koristi iste faze konstrukcije. Za primjenu ovog strukturnog patterna je potreban interfejs u kojem su specificirane faze izgradnje, klasa Director koja sadrži korake pri izgradnji, klasa Builder koja implementira IBuilder interfejs, te klasa Producers koja sadrži listu potrebnih dijelova za izgradnju.

Analizom našeg sistema je utvrđeno da primjena ovog patterna nije potrebna. Ona bi bila adekvatna u slučaju da u sistemu postoji mnogo ugniježđenih objekata (klasa koja sadrži klasu kao atribut). To bi značilo da konstruktor svake takve klase mora poprimiti referencu na objekat kojim želimo inicijalizirati tu *kompleksnu* klasu. Naravno, postojale bi situacije kada se šalje

null referenca u konstruktor i tako na neki način „zanemaruju“ atributi složenog tipa. Sve ovo bi rezultiralo neopravdano dugim prototipom konstruktora.

Na prvi pogled moglo bi se pomisliti da je potrebno uvesti ovaj pattern u naš sistem, s obzirom da sadrži duge konstruktore za klase kao što su Student, MasterStudent, Profesor i NastavnoOsoblje, ali je ta pretpostavka pogrešna. Ovi konstruktori ne sadrže defaultne parametre i nemaju mnogo parametara složenog tipa tako da se uvođenje ovog patterna ne bi isplatilo jer se uvođenjem istog kreira nekoliko novih klasa (builder, interfejs IBuilder, Product i Director). Također, u implementaciji neće biti više konstruktora za istu klasu (konstruktori koji primaju različite brojeve parametara). U našem sistemu ne postoje situacije u kojima je potrebno predstavljati isti finalni proizvod konstrukcije na različite načine, niti situacija kada bi nam korištenje faza jednog proizvoda bilo iskoristivo prilikom izgradnje drugog, pa zaključujemo da bi ovaj strukturni pattern bio suvišan.

Pattern bi se mogao iskoristiti u sljedećoj situaciji (za funkcionalnost koja nije predviđena u našem sistemu, jer trenutno smatramo da bi projekat bio preopširan ukoliko bismo dodali tu funkcionalnost), a to je slučaj instanciranja objekta Ispit na različite načine. Za to je potrebno uvesti interfejs IBuilder, koji bi se pozivao iz klase Director. IBuilder bi sadržavao općenite metode za kreiranje ispita kao što su dodajIParcijalni, dodajIIParcijalni, dodajOnlineKviz, skalirajBodove i dr. Sada, za svaki tip ispita treba dodati klasu, koja će implementirati ovaj interfejs. To bi bile klase IParcijalniBuilder, IIParcijalniBuilder, analogno za ostale vrste ispita. Ove Klase moraju biti povezane sa klasom Product, koja sadrži listu komponenata koje su sastavne u finalnom proizvodu. Svaka od ovih klasa će pozivati neke od implementiranih metoda (pozivi mogu varirati u redoslijedu i broju pozvanih metoda), što će na kraju rezultirati instanciranim objektom Ispit.