

Paterni ponašanja

Bave se organizacijom algoritama, dodjeljivanja odgovornosti i komunikaciju između objekata.

Strategy pattern

Osnovna namjena Strategy paterna je da omogući da se različite implementacije istih algoritama mogu izdvojiti u različite klase, radi jednostavne implementacije one implementacije koja je potrebna u određenom trenutku. Strategy patern kreira novi interfejs koji sadrži glavnu metodu, koju će implementirati nove klase algoritama.

State pattern

State pattern se korisiti radi promjene stanja objekata, od kojeg zavisi njegovo ponašanje. Korisnik nije u mogućnosti da promjeni stanje po želji, već bi se promjena desila automatski, ako se steknu uslovi za promjenu. Primjena ovog paterna unutar sistema nije moguća, jer odstupa od generalnog uzorka po kojem bi trebala funkcionisati aplikacija.

Template Method patern

Osnovna namjena Template Methoda paterna je da omogući promjene ponašanja u jednom ili više dijelova, i primjenju je se najčešće kada se trebaju izvršiti isti koraci za neki algoritam, ali je moguće izvršiti pojedinačne korake na različite načine.

Observer pattern

Observer patern služi da bi se na jednostavanan način kreirao sistem pretplaćivanja, u kojem pretplanici dobivaju obavještenja vezana na ono što su pretplaćeni. Primjena ovog paterna unutar sistema nije moguća, jer odstupa od generalnog uzorka po kojem bi trebala funkcionisati aplikacija.

Iterator pattern

Osnova namjena Iterator paterna je da omogući prolazak kroz liste elemenata bez potrebe poznavanja načina na koji je struktura implementirana. Ovo dozvoljava da klijent na jednostavan način dolazi do traženog elementa u listi.

Chain of responsibility pattern

Chain of Responsibility pattern služi radi razbijanja procesa obrade na način više objekata koji na različite načine procesiraju primljene podatke. Ovo omogućava smanjivanje kompleksnosti svakog pojedinačnog procesa, kao i jednostavniji pregled Sistema.

Mediator pattern

Mediator pattern koristi se kako bi se omogućilo smanjenje broja veza između objekata. Veliki broj objekata bi bio povezan na međubjektom medijatorom, koji je zadužen za njihovu interakciju i komunikaciju. Zbog nedostatka vremena, nismo implementirale ove patterne.