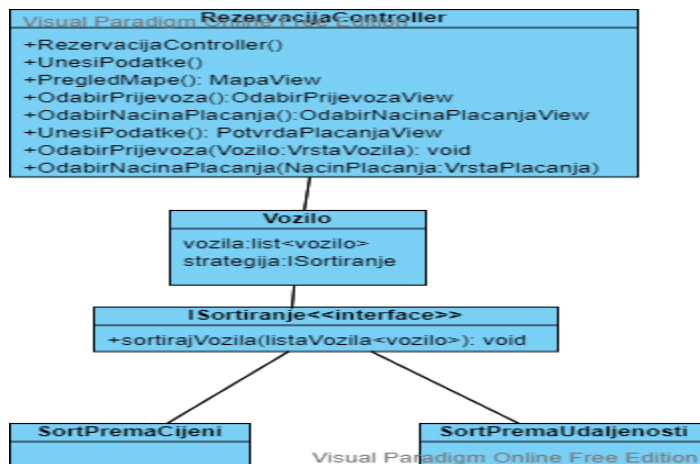


Paterni ponašanja

1. Strategy pattern

Uloga strategy paterna jeste da izdvaja algoritam iz matične klase i uključuje ga u posebne klase. Pogodan je kada postoje različiti primjenjivi algoritmi (strategije) za neki problem. Strategy patern omogućava klijentu izbor jednog od algoritma iz familije algoritama za korištenje. Algoritmi su neovisni od klijenata koji ih koriste. Podržava open-closed princip.

U našem slučaju, strategy patern bi se mogao iskoristiti prilikom odabira načina sortiranja slobodnih vozila (bilo to po cijeni karte, najisplativijem vozilu, najbližem dostupnom vozilu itd.), gdje bi nam u Strategy podklasama bile metode različitih sortiranja, koje bi bile dio IStrategy interfacea.



2. State pattern

State Pattern je dinamička verzija Strategy paterna. Objekat mijenja način ponašanja na osnovu trenutnog stanja. Postiže se promjenom podklase unutar hijerarhije klasa.

U našem sistemu ovaj patern možemo iskoristiti da vidimo status vozila koje tražimo, npr. ako želimo određenu vrstu vozila koja trenutno nije dostupna prikazat će se status vozila kao dostupan ili nedostupan. Čim vozilo postane dostupno, automatski će se njegov status postaviti na dostupan i korisnik će moći da izabere to vozilo.

3. *Template method*

Omogućava izdvajanje određenih koraka algoritma u odvojene podklase. Struktura algoritma se ne mijenja - mali dijelovi operacija se izdvajaju i ti se dijelovi mogu implementirati različito.

U našem sistemu moguće je primijeniti ovaj patern prilikom rezervacije vozila, gdje u zavisnosti od toga da li korisnik ima određene pogodnosti ili ne dobije popust na vožnju. Cijeli proces rezervacije se odvija identično za sve korisnike, osim što za određenu podklasu korisnika popust se drugačije obračunava.

4. *Observer patern*

Uloga Observer patern je da uspostavi relaciju između objekata tako kada jedan objekat promijeni stanje drugi zainteresirani objekti se obavještavaju.

U našem sistemu se ovaj patern može primijeniti za Golden age korisnike, jer oni imaju pogodnost da dobiju obavještenje prilikom novih pogodnosti ili nekih najboljih ponuda (mjesečnih sniženja, projekata, raznih pogodnosti vezanih za našu firmu itd.).

5. *Iterator patern*

Iterator patern omogućava sekvencijalni pristup elementima kolekcije bez poznavanja kako je kolekcija strukturirana.

U našem sistemu, možemo primijeniti ovaj patern tako što će korisnik imati mogućnost da sam izabere filtere koji su mu bitni prilikom odabira vozila. Npr. moguće je da primjeni samo filter koji će mu prikazati koje je vozilo najbliže ili filter za cijenu itd. Ovo se sve odvija prema nekom algoritmu koji uzima određene parametre u razmatranje, konkretno u ovim slučajevima one koji su sprecificirani.

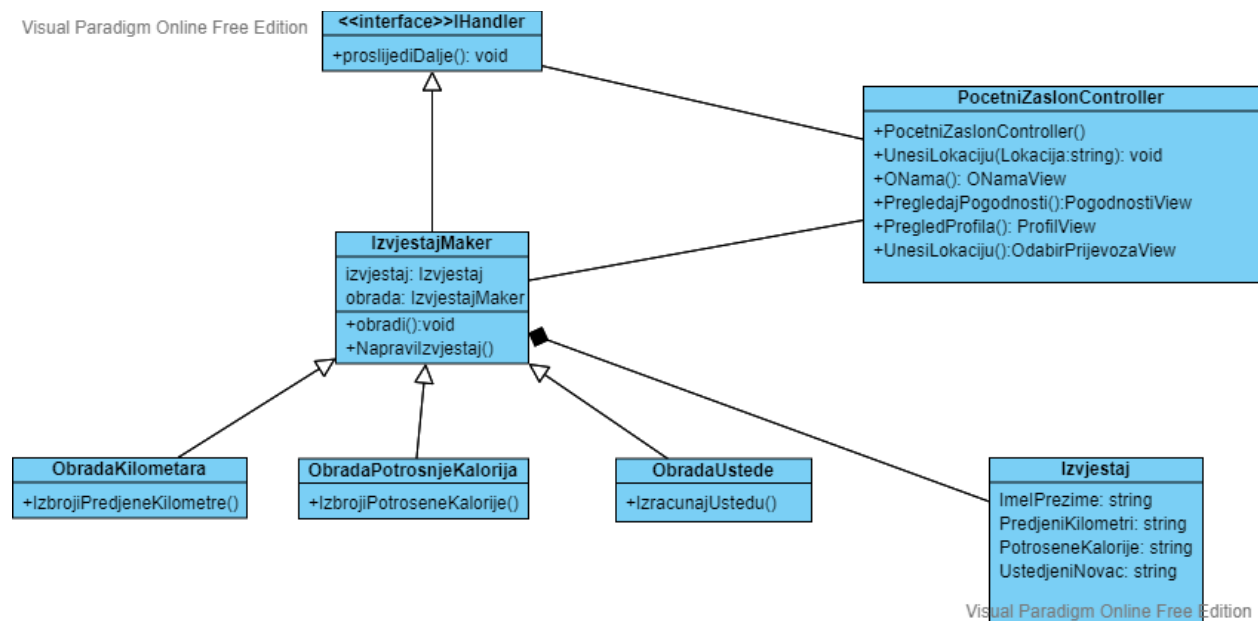
6. Chain of responsibility

Ovaj patern služi za razdvajanje procesa tako da se mogu neovisno mijenjati.

Npr. U našem sistemu moguće je na sljedeći način ovaj patern upotrijebiti.

Pošto korisnici dobiju izvještaj sa određenim funkcionalnostima našeg sistema, npr. o uštedi novca, pređenim kilometrima, broju potrošenih kalorija u odnosu na gradski prijevoz.

Moguće je napraviti da korisnik samo odabere opciju kreiraj izvještaj i da mu se automatski kreira pomoću IzvještajMakera. Prvo će se obraditi informacije o pređenim kilometrima, zatim informacije o potrošenim kalorijama, nakon toga ušteda novca, nakon toga sve to će se prikazati u izvještaju.



7. Medijator patern

Mediator patern enkapsulira protokol za komunikaciju među objektima dozvoljavajući da objekti komuniciraju bez međusobnog poznavanja interne strukture objekta.

Moguće je implementirati chat u naš sistem pomoću kojeg bi korisnik imao priliku da komunicira direktno sa administratorima i ljudima zaduženim za taj dio. Komunikacija bi bila npr. opcija pomoću koje možemo poslati direktno poruku sa svim pitanjima, nakon toga bi korisnik dobio poruku "Odgovor slijedi u roku od par sati ili manje", a administratori bi odgovorili na sva pitanja u najkraćem mogućem roku. Ovako bi izbjegli komplikacije sa e-mailovima i komunikacija bi bila dosta brža i jednostavnija za korisnika.

