**1. Singleton patern**

Uloga: Osigurava da postoji samo jedna instanca određene klase i omogućava globalni pristup toj instanci.  
  
Primjena u sistemu Matchletic:  
- Klasa: MatchManager – Upravljanje svim aktivnim mečevima u sistemu.  
- Klasa: LogMenadžer ili NotifikacijaServis – Upravljanje slanjem sistemskih poruka i logovanjem aktivnosti.

# 2. Prototype patern

Uloga: Omogućava brzo kloniranje već postojećih objekata bez potrebe da se kreira novi objekat od nule.  
  
Primjena u sistemu Matchletic:  
- Klasa: Oglas ili Mec – Za kreiranje sličnih oglasa ili mečeva sa minimalnim izmjenama.

# 3. Factory Method patern

Uloga: Definiše interfejs za kreiranje objekta, ali omogućava podklasama da odluče koju klasu instancirati.  
  
Primjena u sistemu Matchletic:  
- Klasa: KorisnikFactory – Kreira korisnika na osnovu uloge (Administrator, StandardniKorisnik).  
- Klasa: RecenzijaFactory – Omogućava kreiranje različitih tipova recenzija.

# 4. Abstract Factory patern

Uloga: Omogućava kreiranje povezanih objekata bez navođenja njihovih konkretnih klasa.  
  
Primjena u sistemu Matchletic:  
- Kontekst: Tema i UI komponente – Različiti interfejsi za mobilnu i desktop verziju.  
- Kontekst: Uloge korisnika – Kreiranje interfejsa i funkcionalnosti po tipu uloge.

# 5. Builder patern

Uloga: Odvaja konstrukciju kompleksnog objekta od njegove reprezentacije.  
  
Primjena u sistemu Matchletic:  
- Klasa: OglasBuilder – Postepeno kreiranje oglasa kroz niz koraka.  
- Klasa: MecBuilder – Izrada meča: učesnici, datum, pravila itd.