**PATTERN UTILIZZATI:**

* **Singleton:** abbiamo usato questo “*Pattern Creazionale*” per fare in modo che possa essere creata una sola istanza del nostro sistema PC-Ready.
* **By Creator:** abbiamo usato questo “*Pattern GRASP di base*” nell’operazione creaConfigurazione() dell’UC1 per indicare che lo stesso sistema PC-Ready crea un’istanza di configurazione, nell’operazione infoConfigurazione() nell’UC2 per indicare che un’istanza di configurazione a creare un’istanza di bundle e nell’UC3 per indicare che un’istanza di componente a creare un’istanza copia componente.
* **By Information Expert:** abbiamo usato questo “*Pattern GRASP di base*” in tutti i casi d’uso per specificare chi ha le informazioni necessari per effettuare un’azione, ad esempio nell’operazione creaConfigurazione() dell’UC1 in cui il sistema PC-Ready ha l’informazione sull’istanza configurazione che va aggiunta alla lista delle configurazioni.
* **By Controller:** abbiamo usato questo “*Pattern GRASP di base*” soprattutto nelle operazioni dell’UC1, come selezionaCategoria(), per specificare che il sistema PC-Ready (il nostro Facade Controller) è colui a cui sono indirizzate tutte le informazioni provenienti dalla UI e sarà lui a gestirle nella maniera opportuna.