Razlozi odabira uzorka dizajna

1. **Singleton**

*VT100Application, MainMenu*

Aplikacija je kreirana kao glavna klasa VT100Application unutar koje se izvršava osnovna logika. MainMenu je također korišten kao singleton zbog globalnog pristupa kod ispisa i dohvaćanja korisnikovog odabira.

1. **Composite**

*Element*

Koristi se za spremanje strukture direktorija. Ishodišni direktorij je bio korijen na koji su se sve ostale datoteke i direktoriji koji se nalaze u njemu povezivale i bili njegova djeca.

1. **Memento**

*ElementState (Originator), ElementMemento, ElementStates (CareTaker)*

Korišten kako bi se spremala stanja strukture kada je to potrebno te kako bi se jedno od tih spremljenih stanja moglo vratiti odabirom odgovarajuće opcije.

1. **Iterator**

*Container, Iterator, StructureIterator*

Koristi se za kretanje po listi elemenata composita. Realizacija Iteratora se vrši unutar same klase ElementStructure

1. **TemplateMethod**

*DrawerUI*

Koristi se za ispis u konzolu, definira metode i apstraktne metode koje moraju biti implementirane, njih implementiraju DrawerUIO (ispis lijevo i desno) te DrawerUIV (ispis gore i dolje).

1. **Model View Controller**

*ElementStructure (Model), Drawer (View), ElementController, ThreadController*

Korišten je za upravljanje izvođenja elementima, te za upravljanje izvođenja dretve. Cjela aplikacija koristi isti Model, te isti View. ElementController se izvodi za rad aplikacije nad modelom koji se učita na početku izvođenja ili prilikom dohvata stanja iz mementa. ThreadController vrši provjeru te sadrži posljednji ažurni model.

1. **Layers**

*LayerInterface, Layer1File, Layer2Directory*

Layers se koriste za dodatnu funkcionalnost, za kreiranje datoteka i direktorija iz postojeće strukture elemenata tako da korisnik odabire indeks elementa kojeg želi kopirati. Kopirani element se nalazi unutar direktorija „opcija9“ unutar korijenskog direktorija.

1. **Visitor**

*LayerVisitor, LayerNameDisplayVisitor*

Povezan je sa layers-ima tako da kod poziva bilo kojeg layer-a pomoću visitora ispisujemo u kojem se od tih layera nalazimo.

