

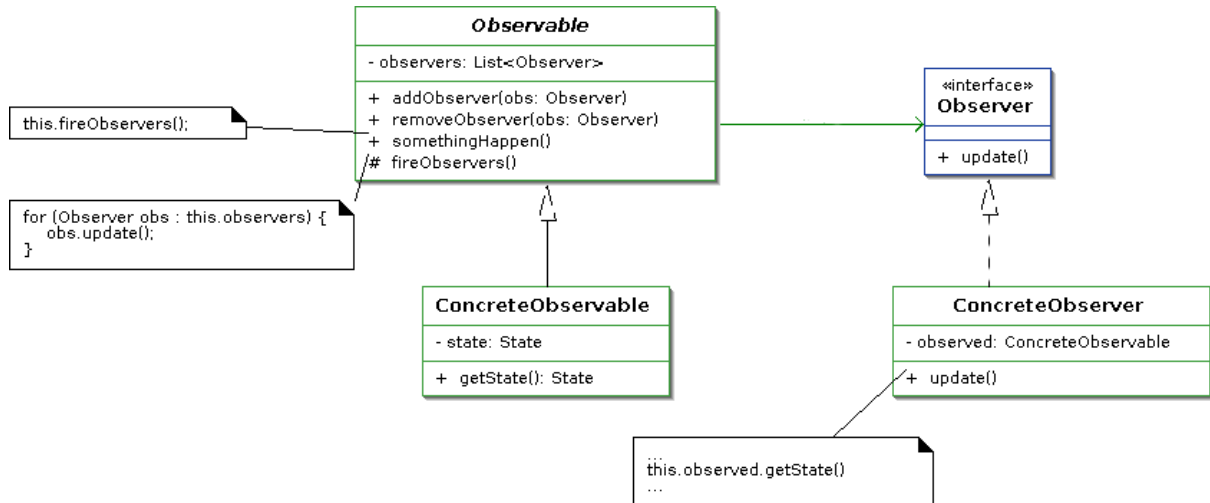
Design Pattern : observer

Intent

Define a one-to-many dependency between objects so that when one object changes state, all its dependents are notified and updated automatically.

aussi appelé : *Abonneur/Abonné* ou *Event Idiom*

Structure



Eléments caractéristiques

- Plusieurs objets peuvent être avertis des événements émis par une source
- Le nombre et la nature des objets avertis ne sont potentiellement pas connus à la compilation et peuvent changer dans le temps.
- L'émetteur de l'événement et le récepteur ne sont pas fortement liés.

Exemples

Mise en place gestion d'événements.

1. Définir les classes d'événements
2. Définir les interfaces des `listeners`
 - 2'. Définir les classes des `adapters` (optionnel)
3. Définir la classe émettrice (génératrice des événements)
4. Définir les classes réceptrices (les `listeners`)

(Voir les notes de cours pour le détail des différentes étapes)

