Schnittstelle zum Dispatcher

Der Dispatcher bietet Möglichkeiten Events auszulösen. Ein Beispiel wäre die erste Lichtschranke: Wenn die Lichtschranke unterbrochen wird, wird der Dispatcher (vom IR-Handler) getriggert.  
Jeder der dieses Event empfangen möchte muss sich vorher registrieren.

# Registrieren

Zum Registrieren von Events müssen folgende Voraussetzungen getroffen werden:

* Der Zuhörer muss eine SuperState-Klasse erweitern (genauer Name folgt)
* Der Zuhörer muss die entsprechenden Event-Methoden überschreiben, dort wird das Event getriggert (ACHTUNG THREADS)
* Der Zuhörer sollte das Events implementieren
* Der Zuhörer sollte die „event\_table.h“ inkludieren, dort sind alle Events (ein Event besteht aus der Definition und einem int-Wert) definiert
* Wenn der Zuhörer jetzt auf ein Event hören möchte, muss er sich beim Dispatcher für das entsprechende Event anmelden „addListener(ADRESSE\_ZUM\_ZUHÖRER, EVENTID)“

# Empfang von Events

Die überschriebenen Methoden sollte nicht blockierend und threadsafe (Verantwortung hierfür liegt beim Dispatcher) sein. Gemäß dieser Vorgaben sind keine Probleme zu erwarten.

# Austragen

Jede Klasse sollte immer für alle Events, für die sie sich einträgt immer austragen. Die einfachste Methode wäre im Dekonstruktor sich zu jedem Event auszumelden. Doppelte Ausmeldungen zu einem Event sind kein Problem, jedoch führt der Call zu einer toten Adresse zu einer Ausnahme. Dies soll vermieden werden.