# Implementatietemplate Pattern

## Naam pattern: Observer Pattern

## Omschrijving pattern

Geef in 3-5 zinnen aan hoe het pattern **concreet** werkt en welk probleem het pattern oplost.

|  |
| --- |
| We hebben een Observer en Observable interface gemaakt. Monster en Deur zijn observers en de kamers zijn observable. De monster en de deur observeren de speler en wanneer de speler een fout maakt geven ze een de monster en de deur de melding aan de kamer. Hierdoor is er een strakke koppeling tussen klassen en is het beter onderhoudbaar |

## Classes

Noem hier de voor het pattern relevante classes in je code en geef per class aan wat zijn verantwoordelijkheid/functie is.

|  |  |
| --- | --- |
| **Class** | **functie** |
| Monster | Monster krijgt een melding van de kamer. Monster daalt de hp van de speler als het antwoord fout is. |
| Deur | Deur krijgt een melding van de kamer als er een fout wordt gemaakt en meldt dat het dicht is voor de speler. |
| Kamer | Kamer krijgt de melding van de speler en meld het aan de observers. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## Inspanning

Geef aan per student wat zijn bijdrage was in het realiseren van dit pattern

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam student** | **Bijdrage** |
| Dami Kastaneer | Observer Pattern bestudeerd en bijgedragen aan de code door bugs te fixen |
| Anson Mok | Observer Pattern bestudeerd en bijgedragen aan de code door bugs te fixen |
| Nathaniel Rasmijn | Heeft de interfaces gemaakt en geimplementeerd |
|  |  |