**Ответьте на следующие вопросы:**

1. Дайте пояснению понятию «событие программного объекта».

Это процесс перехода объекта из одного состояния в другое, при этом, другие программные объекты могут быть извещены о том, что этот переход произошел. У каждого события есть издатель (генератор, инициатор) и подписчик (обработчик, слушатель).

1. Объясните механизм генерации и обработки событий в C#.
2. Поясните как самостоятельно реализовать механизм генерации и обработки событий на JS или С++.
3. Какой встроенный механизм используется в **Node.js** для генерации и обработки событий. Поясните принцип его работы.

Для этого используется стандартный модуль EventEmitter

Необходимо подключение двух модулей: events и util. Если наследоваться от EventEmitter’a через class extends или inherits. Для генерации события используется emit, а для прослушивания и обработки – on.