Design Pattern Observateur

# Présentation

## Introduction

Le développement de logiciels orientés objet repose sur la communication entre différents objets. Cependant, il peut être difficile de maintenir cette communication de manière efficace et flexible. C'est là qu'intervient le design pattern Observateur.

## Définition

Le design Pattern Observateur (Observer) est un patron de conception qui permet à un objet d’envoyer des notifications à plusieurs objets qui l’observent lors de la création d’évènements. Il fait partie des patrons comportementaux qui mettent en place une communication efficace et répartissent les responsabilités entre les objets. Son objectif est d’éviter des communications inutiles entre objets, et aussi de bien cibler les objets qui ont besoin de recevoir l’information.

## Problème

Le client d’un magasin attend la sortie d’un nouveau produit. Il pourrait faire des allers-retours tous les jours pour savoir si le produit en question est déjà disponible à la vente. Mais cela pourrait rapidement devenir fastidieux si le produit met du temps à être disponible et couteux en temps.

Le magasin pourrait, quant à lui, envoyer des notifications à tous ses clients pour les informer de la disponibilité de ce nouveau produit. Cette solution économiserait bien des voyages à leurs clients. En contrepartie, le magasin risque de se mettre à dos ceux qui ne sont pas intéressés par le nouveau produit.

Une image contenant capture d’écran, texte, graphisme, Graphique

Description générée automatiquement

La situation devient compliquée : soit les clients perdent leur temps, soit le magasin gâche des ressources pour prévenir des clients qui ne sont pas concernés.

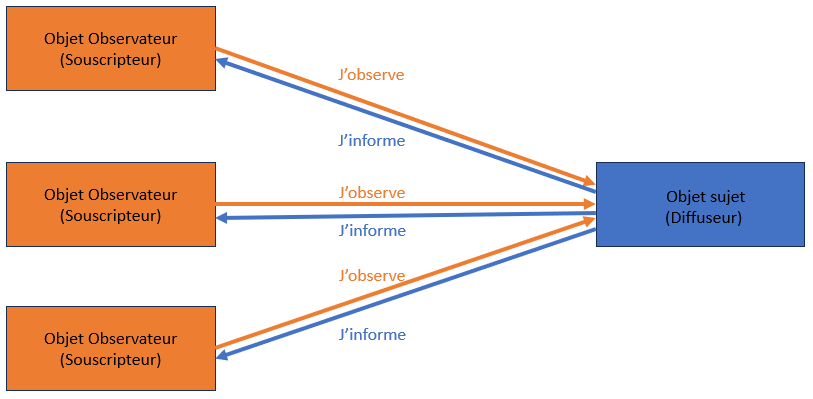
# Composants, fonctionnement et structure

## Composants

* Le sujet (diffuseur) : l’objet que l’on veut suivre et qui va envoyer des notifications aux autres objets.
* L’observateur (souscripteur) : l’objet qui souhaite être notifié des changements d’état du sujet.
* La souscription : la méthode qui permet aux observateurs de s’inscrire ou de se désinscrire auprès du sujet.
* La notification : la méthode par lequel le sujet diffuse l’information d'un changement d’état auprès des observateurs.

## Principe de fonctionnement

Quand un changement d’état intervient chez l’objet sujet (diffuseur), il fait le tour de ses objets observateurs (souscripteurs) et appelle la méthode de notification pour diffuser l’information auprès de ces derniers.



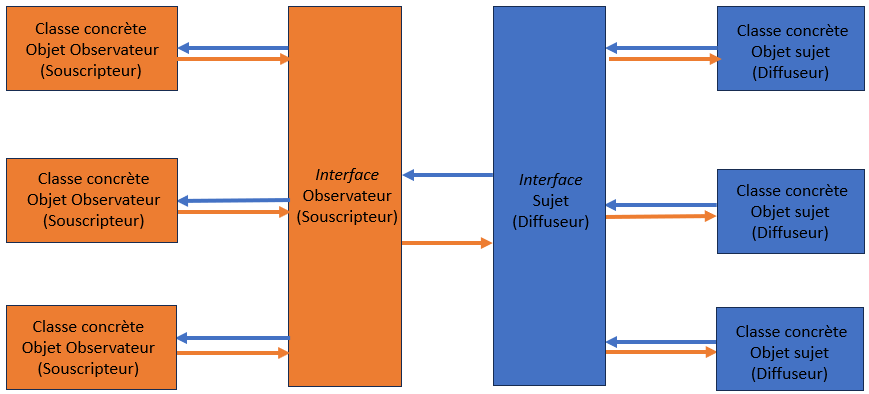
## Structure

Pour ne pas coupler l’objet sujet (diffuseur) aux dizaines d’objets observateurs (souscripteurs) qui veulent être tenus au courant d’un changement d’état de l’objet sujet (diffuseur), on va implémenter une interface qui va être le seul moyen utilisé par l’objet sujet (diffuseur) pour communiquer avec eux.

Une image contenant texte, Rectangle, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

De plus, les objets sujet (diffuseurs) doivent tous suivre la même interface pour que tous les objets observateurs (souscripteur) soient tous compatibles avec eux. Cette interface doit contenir quelques méthodes de souscription et elle doit permettre aux objets observateurs (souscripteurs) d’observer les états du diffuseur sans le coupler avec leurs classes concrètes. On peut pousser le concept en décomposant en deux interfaces, l’interface unique de départ.



Exemples d’utilisation