Introduction

Les design pattern sont des solutions réutilisables pour le développement de logiciel. Ils servent de modèles que les programmeurs peuvent utiliser lors de la création d’applications.

Dans notre cas nous allons nous baser sur un design pattern particulier nommé **pattern observateur.**

1. Définition

**Le pattern Observateur (en anglais Observer) définit une relation entre objets de type un-à-plusieurs, de façon que, si un objet change d’état, tous ceux qui en dépendent en soient informés et mis à jour automatiquement.**

1. But

Le pattern observateur basé sur le modèle de conception comportemental a pour but de permettre la communication efficace et flexible entre des objets dépendants tout en réduisant les dépendances entres ces objets et en simplifiant la gestion de l’état de l’application.

1. Conclusion

Le pattern observateur est un modèle de conception comportemental qui permet la communication entre des objets dépendants en réduisant les dépendances entre eux. Il permet aux objets d'être notifiés automatiquement lorsque l'état d'un objet change, ce qui facilite la mise à jour des objets dépendants. Le pattern observateur est un outil puissant pour les développeurs de logiciels, car il offre une solution réutilisable pour la création de logiciels efficaces et flexibles. En résumé, le pattern observateur est une solution utile pour la gestion de la communication entre des objets dans un système complexe.