



Geek University

Evolua seu lado geek!

www.geekuniversity.com.br

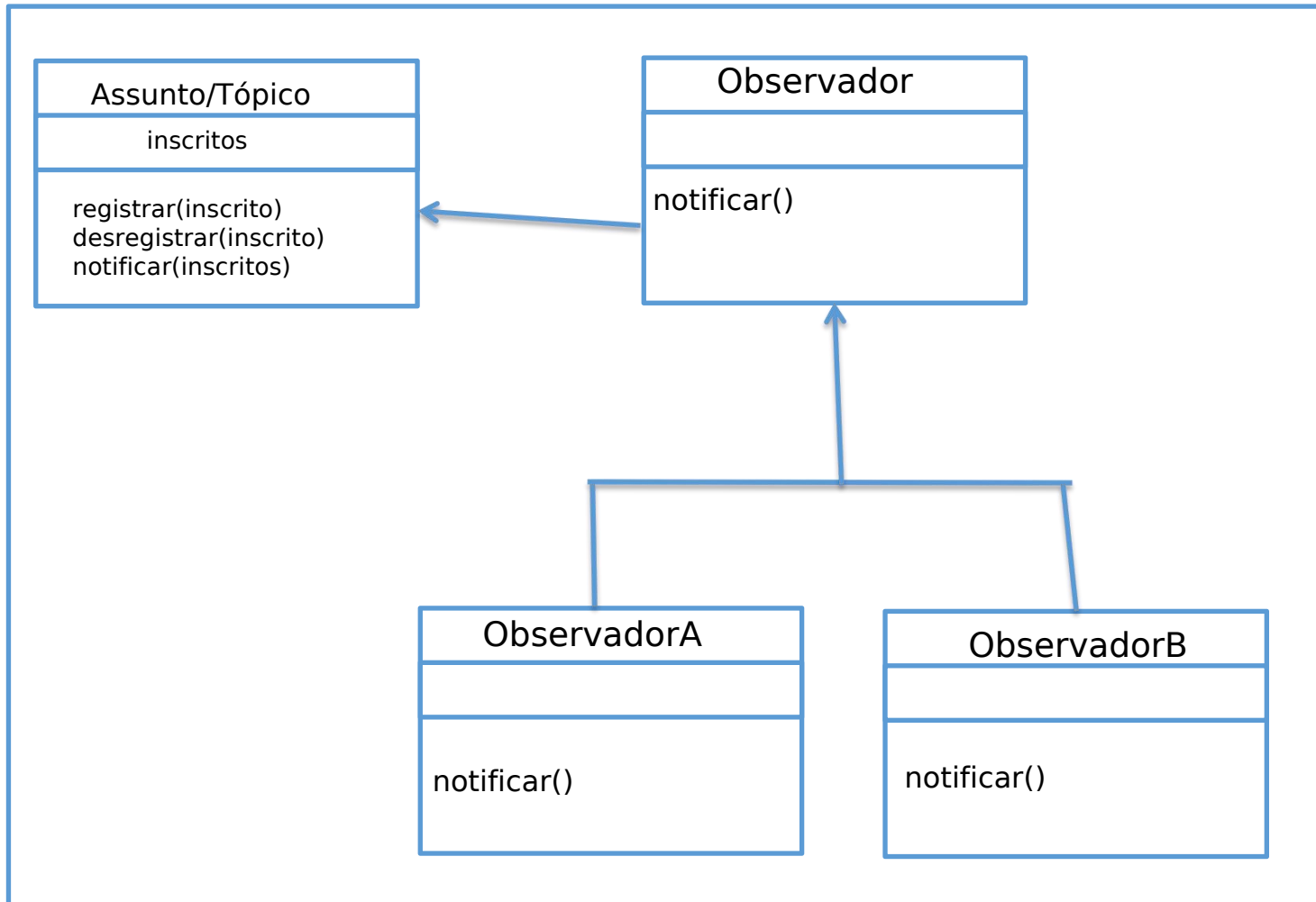


O padrão Observer em um diagrama UML



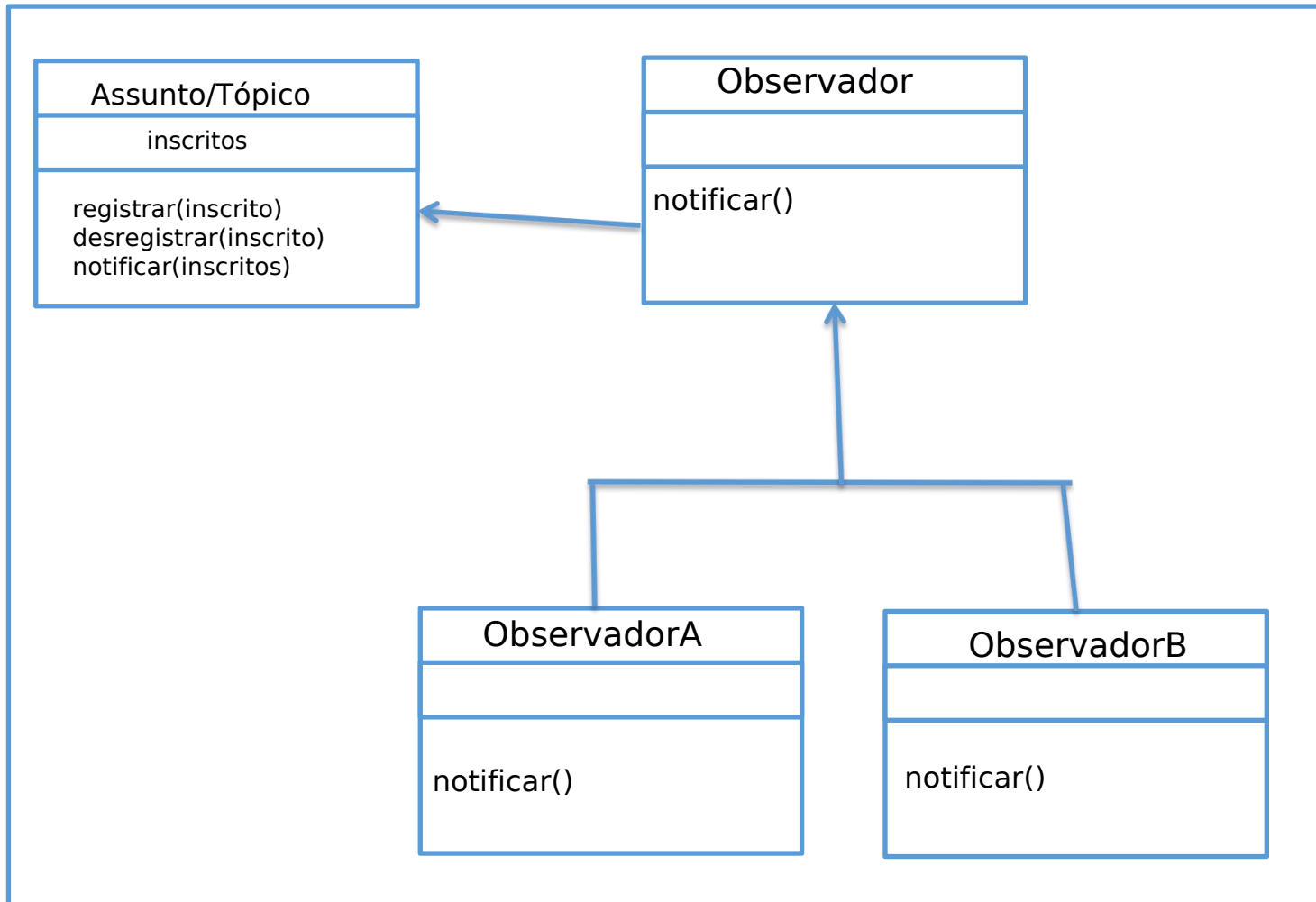


O padrão Observer em um diagrama UML





O padrão Observer em um diagrama UML



Note que temos alguns participantes principais no diagrama ao lado:

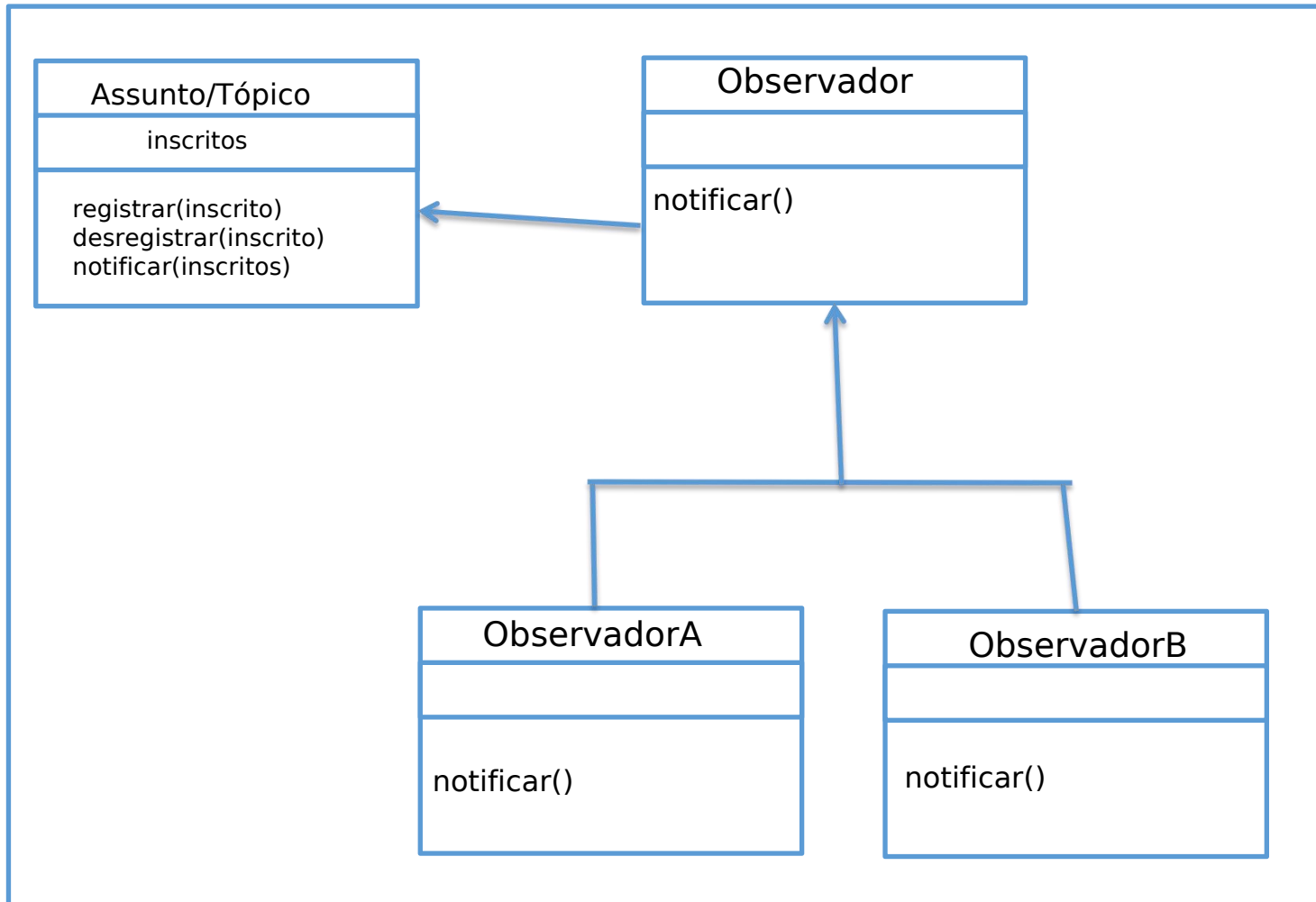
- **Assunto/Tópico**: Esta classe conhece o Observador, uma lista de inscritos e possui os métodos para registrar, desregistrar e notificar seus inscritos.

- **Observador**: Define uma interface para objetos que desejam 'observar' 'Assunto/Tópico'. Define métodos que devem ser implementados pelas classes concretas para que sejam notificadas as mudanças no 'Assunto/Tópico';

- **ObservadorA/B**: Armazena o estado que deve ser consistente com o estado do 'Assunto/Tópico'. Implementa a interface 'Observador' para manter o estado consistente com as mudanças ocorridas no objeto observado.



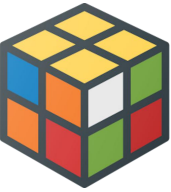
O padrão Observer em um diagrama UML



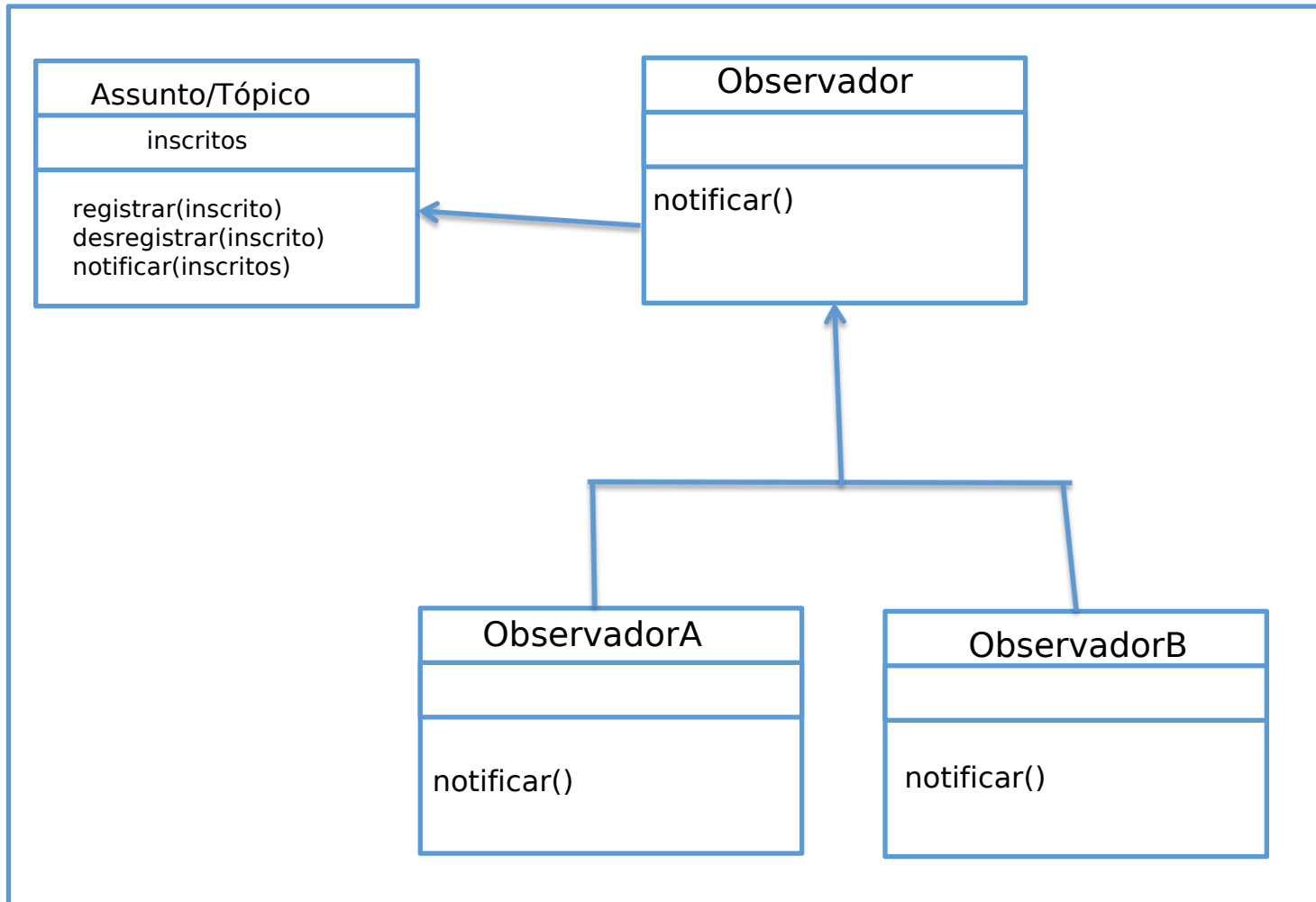
O fluxo é bastante simples.

Os observadores (inscritos) se registram junto ao assunto/tópico implementando a interface fornecida pelo observador.

Sempre que houver uma mudança de estado, o assunto/tópico notificará todos os observadores com o método de notificação fornecido pelos observadores.



O padrão Observer em um diagrama UML



O fluxo é bastante simples.

Os observadores (inscritos) se registram junto ao assunto/tópico implementando a interface fornecida pelo observador.

Sempre que houver uma mudança de estado, o assunto/tópico notificará todos os observadores com o método de notificação fornecido pelos observadores.



Geek University

Evolua seu lado geek!

www.geekuniversity.com.br