**OBSERVER PATTERN**

**LOS PRINCIPIOS DE DISEÑO UTILIZADOS EN ESTE PATRÓN SON:**

* Esfuérzate por diseños poco acoplados entre objetos que interactúan.

Esto nos permite tener sistemas más flexibles y resistentes a los cambios.

**Los posibles casos de uso de este patrón serian.**

* puede ser utilizado cuando hay objetos que dependen de otro, necesitando ser notificados en caso de que se produzca algún cambio en él.

**BENEFICIOS:**

* Principio abierto / cerrado. Puede introducir nuevas clases de suscriptores sin tener que cambiar el código del observable.
* Puede establecer relaciones entre objetos en tiempo de ejecución.

**DESVENTAJAS:**

* Los subscriptores son notificados de forma aleatoria.