**OBSERVER PATTERN**

**DEFINICIÓN:**

Define una relación de dependencia uno a muchos entre objetos, de tal forma que cuando un objeto cambia de estado todos sus dependientes son notificados.

**EJERCICIO DE EJEMPLO:**

Se tiene una estación meteorológica y se desea que pueda haber diferentes

vistas de su información en tiempo real.

**Antes de comenzar**:

Piensa la forma en la que solucionarías el problema y compárala con la solución implementada en este patrón de diseño.

Al terminar de leer intenta crear un dibujo de cómo se relaciona este patrón de diseño y compáralo con el diagrama de este patrón.