Padrão de projeto pesquisado e escolhido foi OBSERVER:

Também conhecido como: Observador, Assinante do evento, Event-Subscriber, Escutador, Listener

 Propósito

O Observer é um padrão de projeto comportamental que permite que você defina um mecanismo de assinatura para notificar múltiplos objetos sobre quaisquer eventos que aconteçam com o objeto que eles estão observando.

 Problema

Imagine que você tem dois tipos de objetos: um Cliente e uma Loja. O cliente está muito interessado em uma marca particular de um produto (digamos que seja um novo modelo de iPhone) que logo deverá estar disponível na loja.

O cliente pode visitar a loja todos os dias e checar a disponibilidade do produto. Mas enquanto o produto ainda está a caminho, a maioria dessas visitas serão em vão.

Visitando a loja vs. enviando spam

Por outro lado, a loja poderia mandar milhares de e-mails (que poderiam ser considerados como spam) para todos os clientes cada vez que um novo produto se torna disponível. Isso salvaria alguns clientes de incontáveis viagens até a loja. Porém, ao mesmo tempo, irritaria outros clientes que não estão interessados em novos produtos.

Parece que temos um conflito. Ou o cliente gasta tempo verificando a disponibilidade do produto ou a loja gasta recursos notificando os clientes errados.

 Solução

O objeto que tem um estado interessante é quase sempre chamado de sujeito, mas já que ele também vai notificar outros objetos sobre as mudanças em seu estado, nós vamos chamá-lo de publicador. Todos os outros objetos que querem saber das mudanças do estado do publicador são chamados de assinantes.

O padrão Observer sugere que você adicione um mecanismo de assinatura para a classe publicadora para que objetos individuais possam assinar ou desassinar uma corrente de eventos vindo daquela publicadora. Nada tema! Nada é complicado como parece. Na verdade, esse mecanismo consiste em 1) um vetor para armazenar uma lista de referências aos objetos do assinante e 2) alguns métodos públicos que permitem adicionar assinantes e removê-los da lista.