



디자인패턴

-CHAPTER2-

SOULSEEK



목차

-
1. 감시자(**Observer**)
 2. 유한상태머신(**FSM**)

감시자(**OBSERVER**)

1. 감시자(OBSERVER)

- 서로 의존되어 있는 다수의 개체에서 하나의 개체의 상태가 바뀔때 따라 나머지 개체에 변화를 알려주는 패턴.
- 주제 개체에 등록하여 변화를 주고, 받기 때문에 느슨한 결합으로 연결된 패턴
- 개체를 추가하고 삭제하는 데에 유연성이 높으며, 각 각의 개체 또한 독립적이다.
- 두 가지 개체로 구성되어 있다.

개체의 구성

- **주체개체(Subject)**
 - 변화를 알려주는 개체
 - 주제 개체는 변화를 알려주기 위하여 구독 개체들을 가지고 있다, 구독 개체를 이루는 팀
- **구독개체(Observer)**
 - 변화를 받는 개체
 - 구독 개체는 변화를 받기 위해서 자신의 정보를 가진 주제 개체를 가지고 있다, 개인

Observer 예제 코드를 확인하자!!

유한상태머신(FSM)

2. 유한상태머신(FSM)

- 인공지능 기법 중 하나, 유한한 개수의 상태를 가지는 추상기계이다.
- 현재 상태에서부터 가능한 전이 상태와 이러한 전이를 유발하는 조건의 집합으로 정의한다.
- 프로그래밍에서는 실행 시점에서 현재의 상태에 기반해 객체의 코드 일부를 선택적으로 수행함으로써 객체의 행동을 제어하는 용도.(ex 적의 플레이어 수색 AI)
- If ~else와 true, false가 혼잡하게 섞이는 것을 피하는 방법이다.
- 상태를 전이해서 동작시키는 함수가 필요.

