

MICROOH 麦可网

Android-从程序员到架构师之路

出品人：Sundy

讲师：高焕堂（台湾）

<http://www.microoh.com>

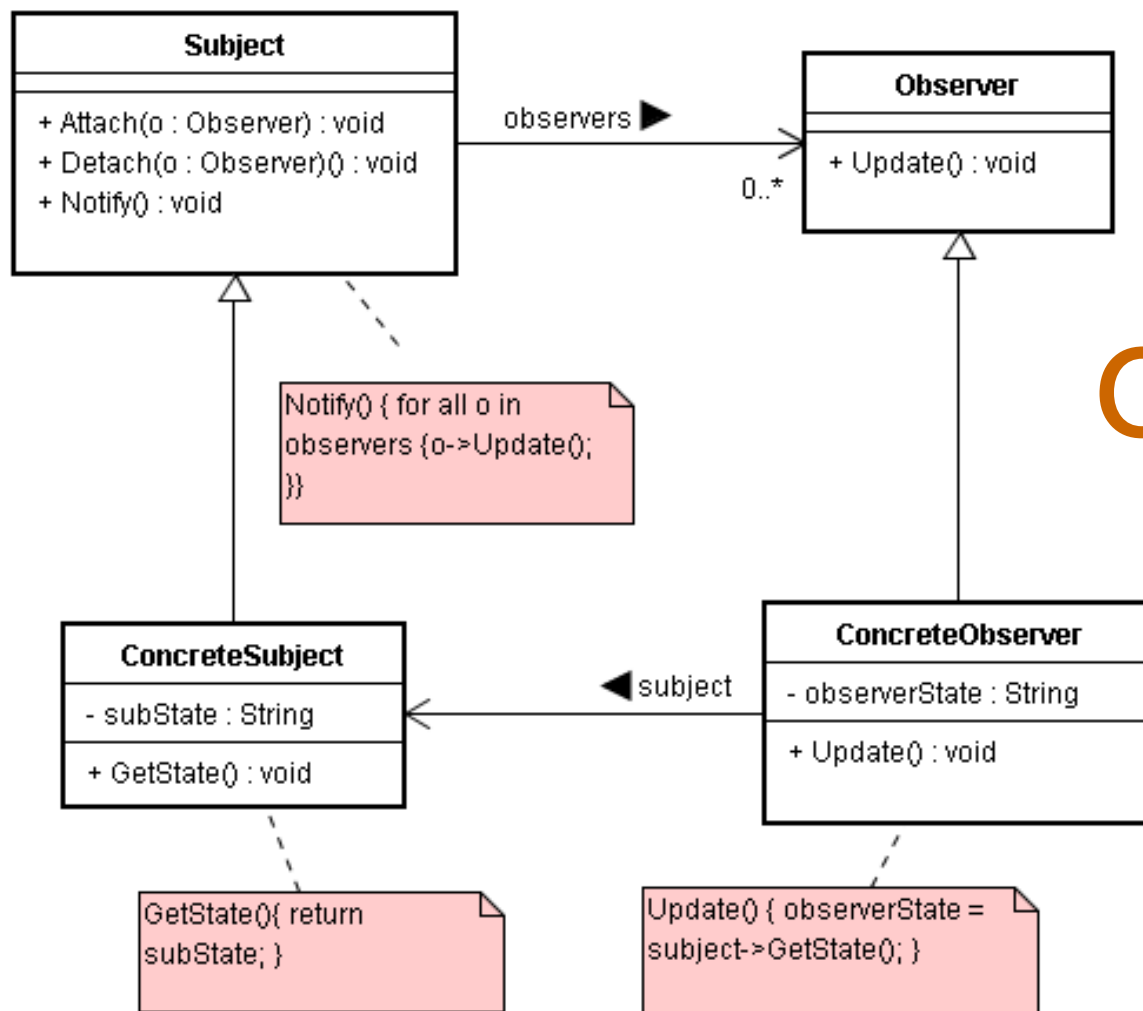
A08_e

简介设计模式(e)

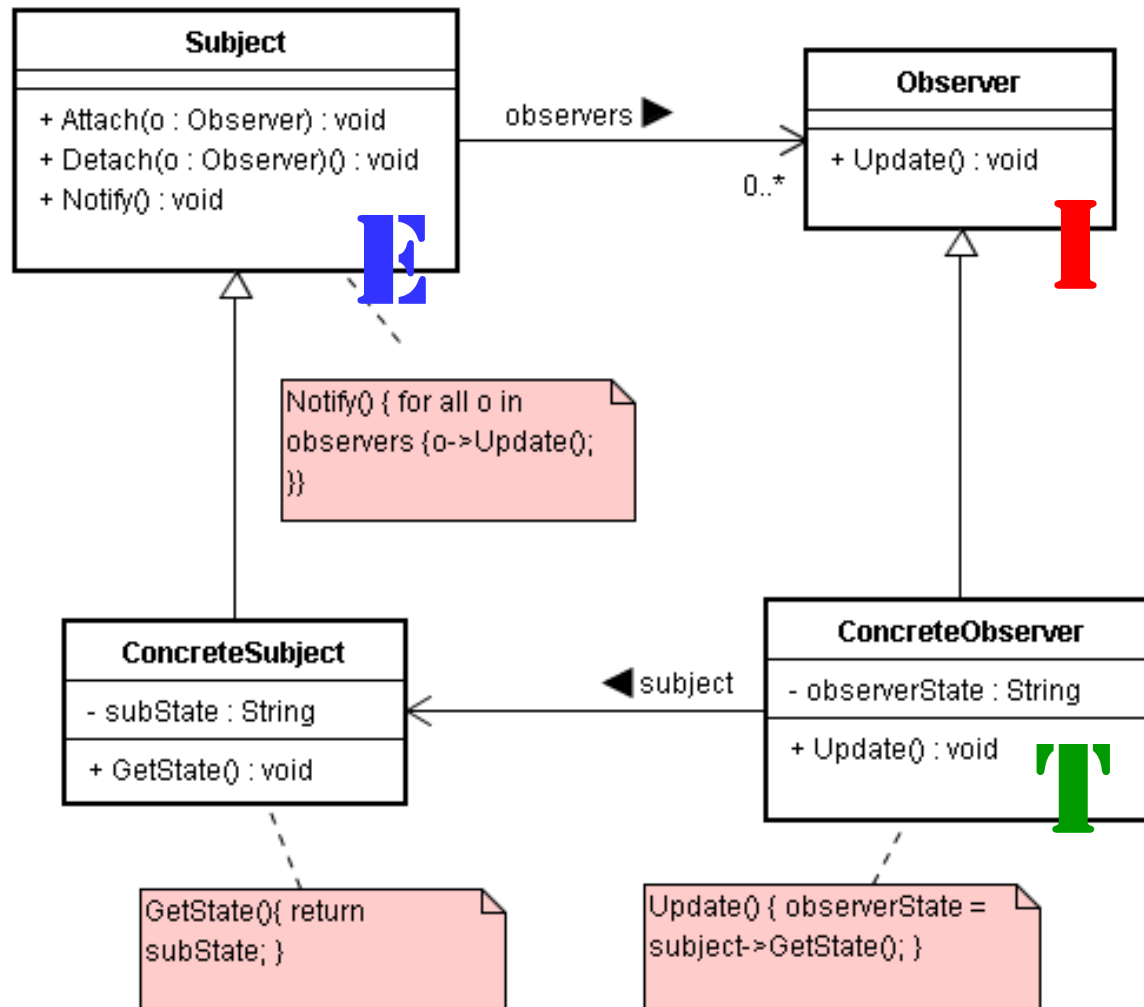
By 高煥堂

9、GoF的Observer模式

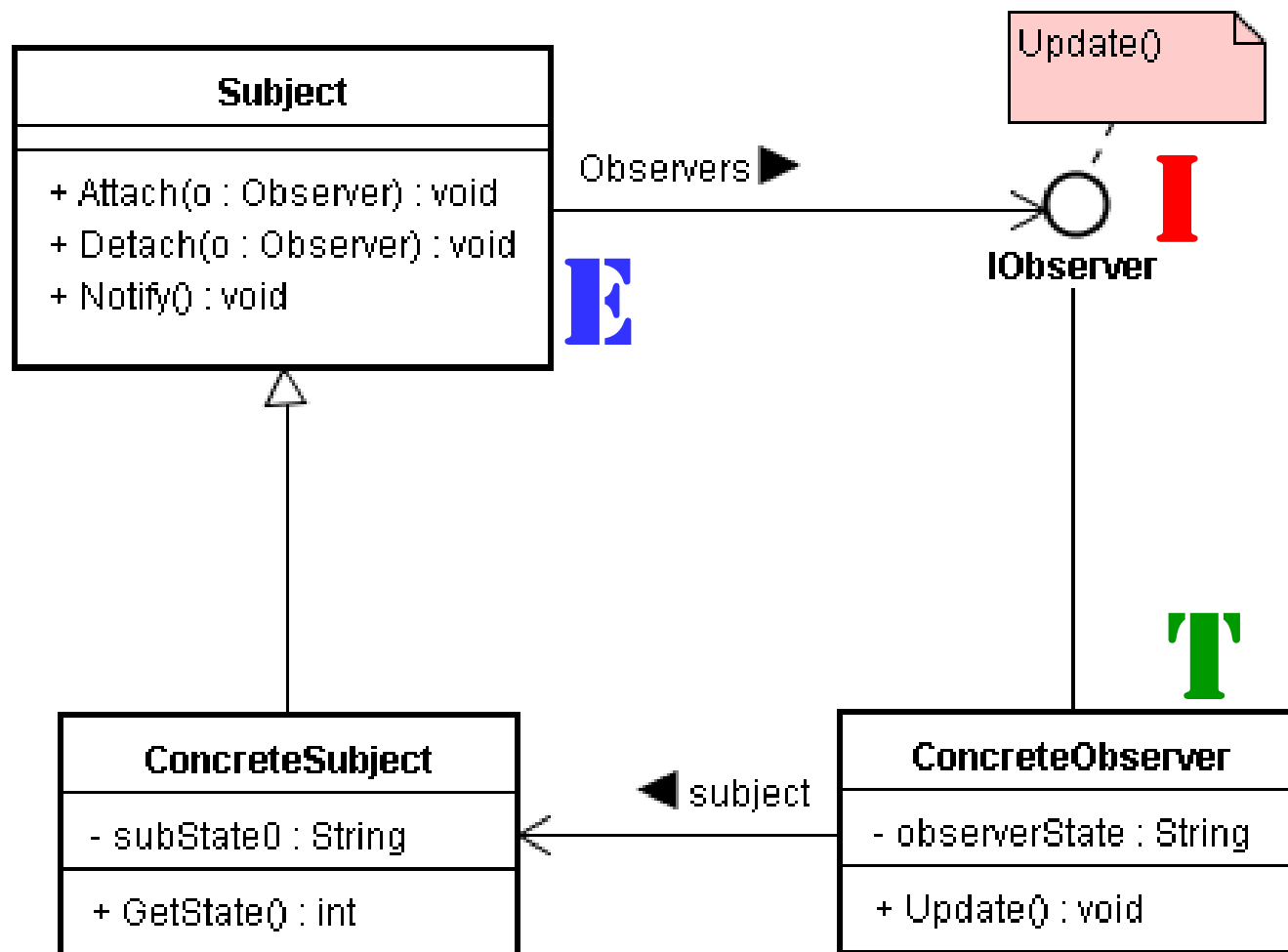
- 定义对象间的1:N依赖关系,以便当一个主体对象(如A)的状态发生改变时,所有依赖于它的众多对象(如B, C, D ...)都得到通知,然后可向主体对象(A)取得最新状态内容。



GoF的 Observer 模式



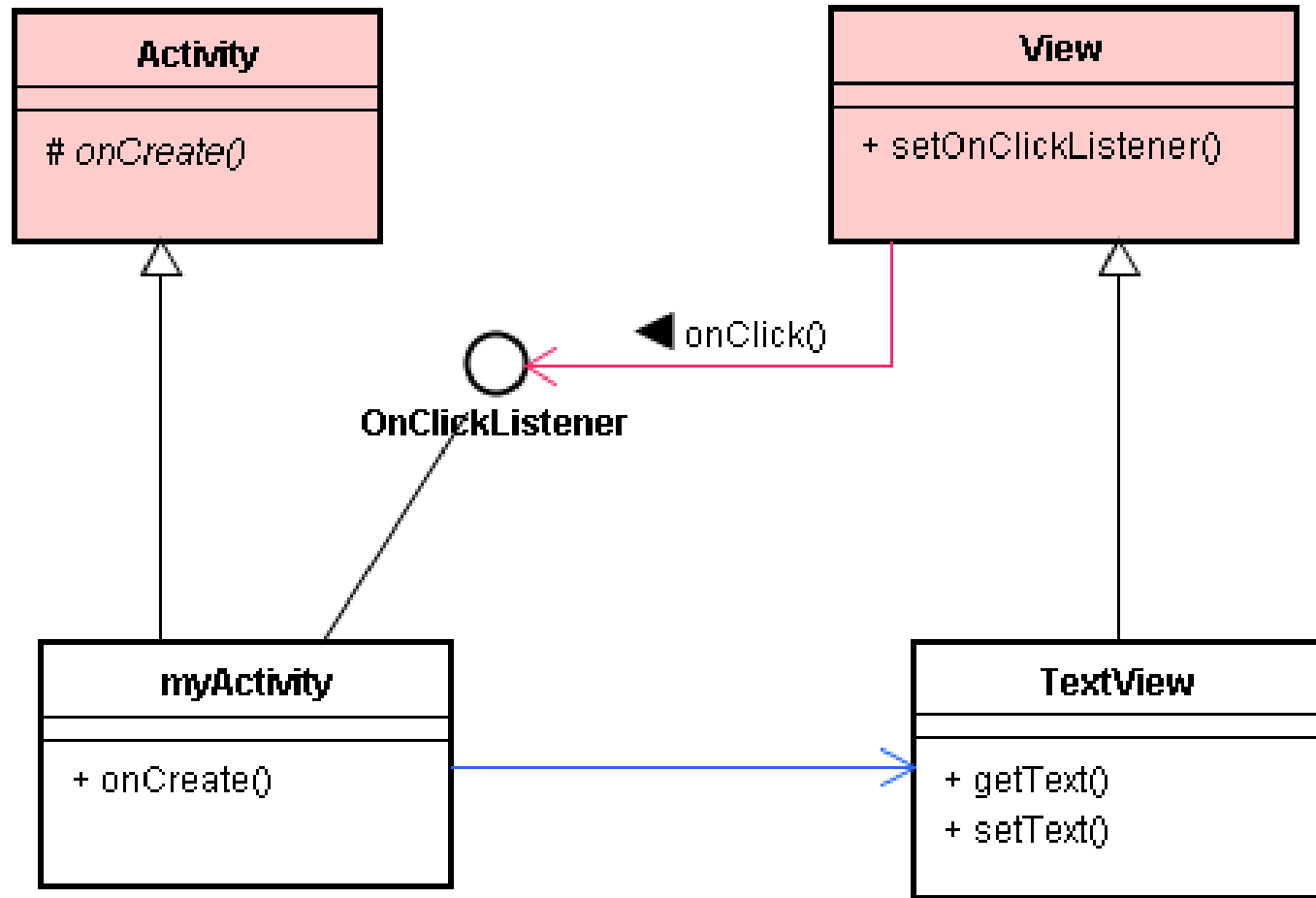
- 如果Observer是个纯粹抽象类别(Pure Abstract Class)，它扮演接口角色，就相当于Java语言的interface机制。

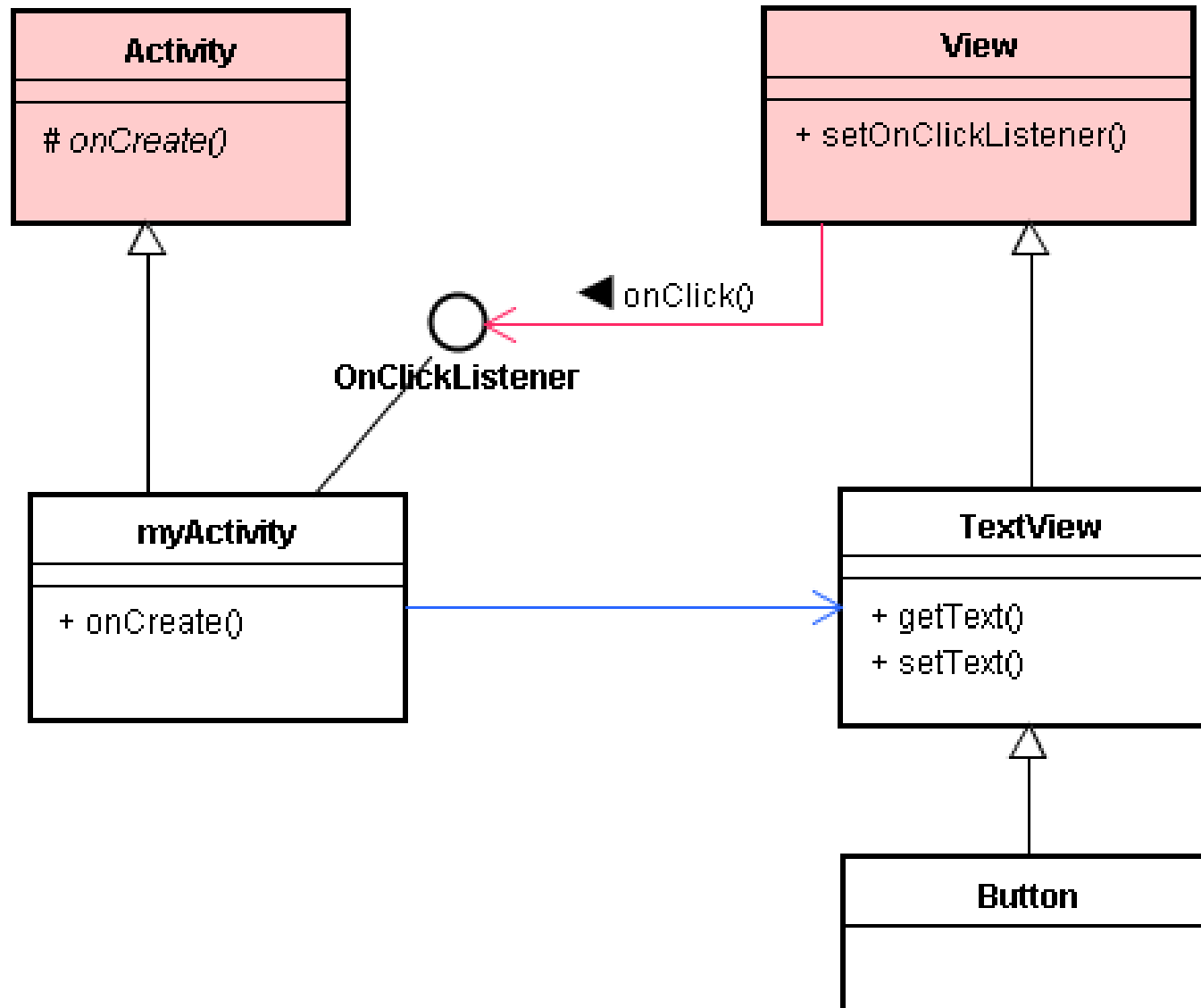


- 虽然父类别Observer已经变为IObserver接口了，其卡榫函数还是存在那里，只是形式有些变化而已。

10、范例：Android + Observer模式

- Android的View体系，其对象(又称为控件)会呈现于UI画面上。
- 当用户按下该控件，引发控件的状态改变了，就会透过onClickListener接口来通知所有的Listener对象。





```
// myActivity.java
```

```
// .....
```

```
public class myActivity extends Activity  
                                implements OnClickListener {  
    @Override public void onCreate(Bundle icle) {  
        super.onCreate(icle);  
        setContentView(R.layout.main);  
        Button btn = new Button(this);  
        btn.setText("OK");  
        btn.setBackgroundResource(R.drawable.heart);  
        btn.setOnClickListener(clickListener);  
        setContentView(btn);  
    }  
    @Override public void onClick(View v) {  
        String name = ((Button)v).getText().toString();  
        setTitle( name + " button clicked");  
    }  
}
```



~ Continued ~