# Паттерн «наблюдатель»

## Назначение

* 1. Когда при изменении состояния одного объекта требуется что-то сделать в других, но заранее неизвестно какие именно объекты должны отреагировать.
  2. Когда одни объекты должны наблюдать за другими, но только в определённых случаях.

## UML

## D:\Users\Дрей\Downloads\Untitled Diagram (8).png

## Области применения.

* 1. GUI фреймворк, в котором разные классы должны реагировать на нажатие по кнопкам
  2. Подписка на новости, журналы и т.д. Издатели хранят динамический список клиентов, которым нужно отправить определенный контент. Клиенты могут добавляться в список и удаляться из него динамически.

## Особенности паттерна.

* 1. Класс – издатель не зависит от классов подписчиков
  2. Подписка и отписка может происходить в любое время
  3. В некоторых случаях полностью идентичен паттерну Посредник

## Красивая картинка.

