Deze oefening is bedoeld om het mechanisme van het observer design pattern in te oefenen. De klassen mogen heel eenvoudig geschreven zijn, een user interface in JOptionPane of JavaFx hoeft niet, je mag je code testen in de main methode van je Launcher.

Maak je eigen subject/observer klassen

**Versie 1.**

Een bank heeft een aantal rekeningen. Elke rekening heeft een nummer en een saldo. De bank heeft een collectie van rekeningen. Nieuwe rekeningen kunnen geopend worden. Een auditor wil verwittigd worden als een nieuwe rekening bij de bank geopend wordt. De auditor drukt dan op de console de tekst “Nieuwe rekening geopend op datum … met nummer… en saldo …”. Ook een RekeningLogger wil verwittigd worden van het openen van de rekening. Hij toont dan op de console het rekeningnummer en het totaal aan rekeningen van de bank. In een latere fase moeten misschien ook objecten van andere klassen verwittigd worden!

**Versie 2.**

Naast rekeningen openen zijn er nog 2 andere events bij de bank waarvan andere klassen moeten verwittigd worden, namelijk storten en afhalen. De auditor wil alleen verwittigd worden als een nieuwe rekening geopend wordt, de rekeninglogger wil van alle events verwittigd worden en toont op de console de eventnaam (vb openen of storten), de rekeningnummer en het nieuwe saldo)

**Gevraagd:**

1. Teken een ontwerp in een UML klassen diagram
2. Schrijf de Java code