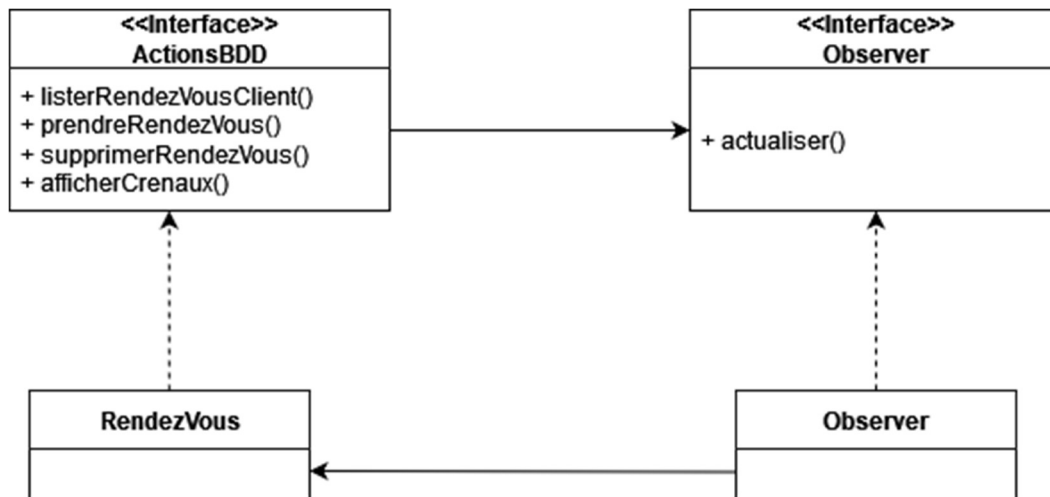


TP Konsoru 2.1

Comment utiliser le design pattern Observer/Observable ?

Le principe de ce design pattern est d'avoir un objet qui servira à diffuser des informations (l'observable), et un autre, l'observer, qui devra être prévenu à chaque fois qu'une modification est faite à l'observable. On aura bien évidemment une interface qui représentera le type d'objet que nous souhaiterons observer. On créera un lien entre cet observer et l'observable. On peut bien évidemment supprimer ce lien.

Comment l'appliquer au TP Konsoru ?



On pourra imaginer un système qui enregistrera une liste de rendez-vous, et appliquera les actions présentes dans **ActionsBDD**. On aura donc une fonction **supprimerRendezVous()** qui nous permettra de supprimer un rendez-vous (observable) de notre liste.