Design Patterns

Een behavioral design pattern, is een design pattern dat veel voorkomende communicatie patronen identificeert tussen objecten en bijvoorbeeld het observer pattern realiseert. Hierdoor wordt de flexibiliteit van de communicatie verhoogt.

De observer pattern is een behavioral design pattern waarin een object (the subject) een lijst van afhankelijke (observers) bijhoudt en ze automatisch verwittigt bij een verandering van toestand, meestal bij het oproepen van een van hun methodes. Het wordt meestal gebruikt om distributed event handling systemen te implementeren.

Wij hebben dit gebruikt om 2 update methodes te gebruiken. Eén voor de bal en één voor de computer gestuurde paddle. Zo zorgen we ervoor dat de paddle en de bal tegelijk kunnen bewegen, en dat de paddle de bal kan volgen en weet hij wanneer de bal aan zijn kant is.