1. 1-2 текстовых примера использования паттерна
2. Реализовать игрока у которого может повышаться уровень и изменяться хп, при достижении нового уровня и изменении хп на UI должна обновляться информация об этом. Если хп опускается ниже нуля, то появляется кнопка Restart, при нажатии на которую и хп и уровень сбрасываются до начального. Игрок и UI никак не должны быть связаны явно.