

Le patron de conception Observateur

source : <https://openclassrooms.com>

Le but est de mettre en place une horloge qui se mette à jour toutes les secondes. On a d'un côté l'horloge (l'observé), et de l'autre côté, une ou plusieurs fenêtres (les observateurs). On souhaite faire communiquer ces différentes entités.

1 Exercice 1

Pour ce faire, on va implémenter le patron Observateur : l'horloge est un observé qui connaît ses observateurs. À chaque fois que l'horloge change de valeur, elle ira sonner chez chacun de ses observateurs pour les mettre au courant de la nouvelle heure.

Complétez les classes afin que l'affichage de l'horloge s'effectue correctement.