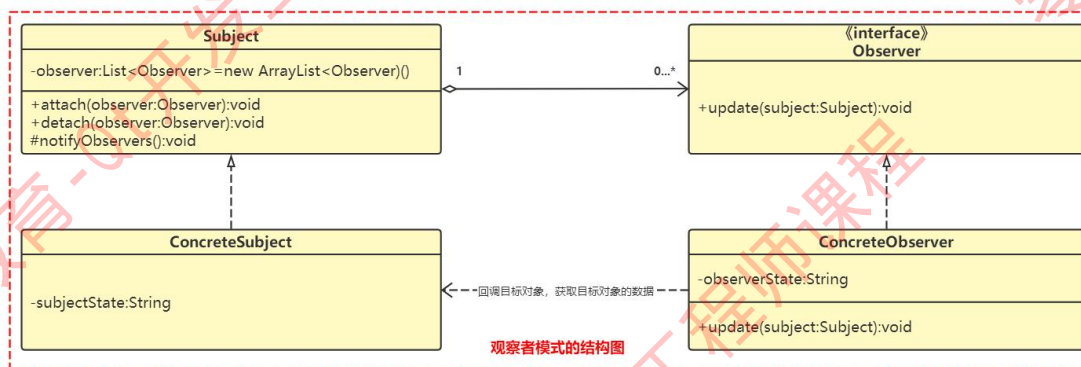


1054--23 种设计模式之《观察者模式》--零声教育

一、观察者模式基础知识

观察者模式定义：定义对象的一种一对多的依赖关系。当一个对象的状态发生改变时，所有依赖于它的对象都得到通知被自动更新。

观察者模式的结构图如下：

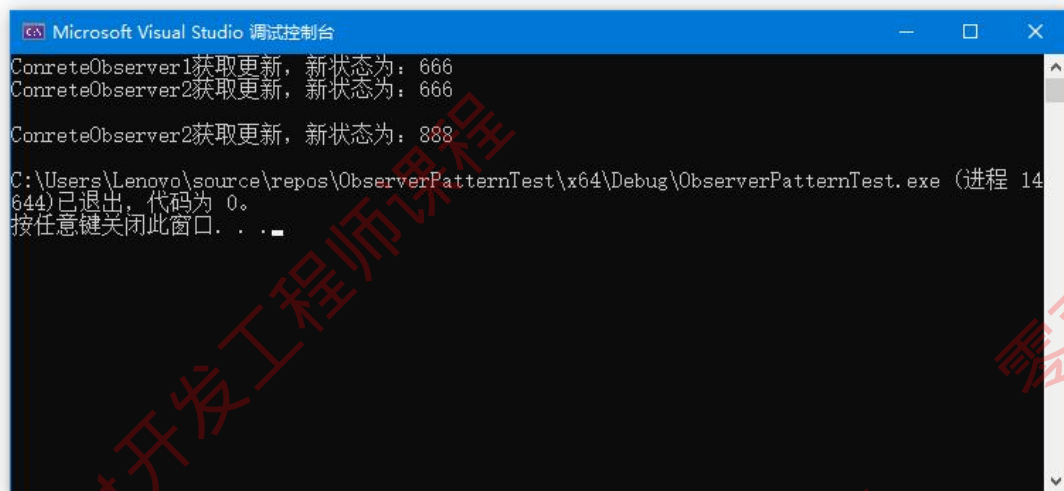


- Subject：目标对象。
- Observer：定义观察者的接口。
- ConcreteSubject：具体的目标实现对象。
- ConcreteObserver：观察者的具体实现对象。

观察者模式优点和缺点：实现观察者和目标之间的抽象耦合；动态联动；支持广播通信。可能会引起无谓的操作。

观察者模式的本质：触发联动。

二、观察者模式实战应用



```
Microsoft Visual Studio 调试控制台
ConcreteObserver1获取更新, 新状态为: 666
ConcreteObserver2获取更新, 新状态为: 666
ConcreteObserver2获取更新, 新状态为: 888
C:\Users\Lenovo\source\repos\ObserverPatternTest\x64\Debug\ObserverPatternTest.exe (进程 14644)已退出, 代码为 0。
按任意键关闭此窗口. . .
```