## Design Patterns

# Publisher-Subscriber Издатель-подписчик

Поведенческий шаблон

### Суть шаблона

Создаёт механизм подписки.

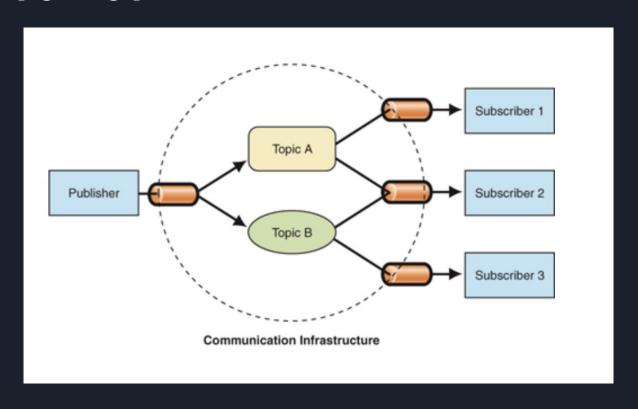
### Проблема

Как объекту-поставщику доставить объекту-потребителю необходимую информацию в нужный момент.

#### Решение

Осуществить связь между объектами посредством канала связи Event Channel (шины событий).

### Структура



### Пример кода

### Применимость

Когда одни объекты должны наблюдать за другими.

#### Шаги реализации

- 1. Создать объекты подписчики для отслеживания обратных вызовов зарегистрированных подписчиков.
- Создать класс издатель-подписчик, реализующий два метода: подписки и публикации.

#### Преимущества

Отсутствие прямой связи между объектами. Объекты сигнализируют друг другу событиями, а не состояниями объекта.

Возможность подписываться на различные события на одном объекте с различными обработчиками.

### Итог