设计模式与UML

1. 观察者模式（Observer）
   1. 模式定义:观察者模式定义了一种一对多的模式，让多个观察者同时观察某个主题对象，这个主题在状态上发生变化时，主题会通知所有观察者对象，使所有观察者能够自动更新。
   2. 关键点:
      1. 一对多
      2. 主题对象通知所有观察者对象
      3. 观察者对象自动更行
   3. 几个角色：
      1. 抽象主题角色:维护观察者（分享的人）
      2. 具体主题角色:通知所有观察者（牛牛，鲁志明）
      3. 抽象观察者角色: 为所有具体观察者定义一个接口（要听分享的人）
      4. 具体观察者角色:（所有大家，比如:俭哥，贺哥）
   4. 通俗的理解
      1. 我现在给大家做的分享，我就是主题对象，大家是观察者对象(如果大家对我这个主题感兴趣的话)，当我分享知识的时候，大家对于接收到的知识所做出的不同反映，就是可以代表每个观察者自动更新了自己。
   5. 画图（StarUml）
      1. 类图
      2. 流程图
2. 感谢大家的参加，抛砖引玉，大家多分享