<http://www.tutorialspoint.com/design_pattern/observer_pattern.htm>

* El patrón observer es usado cuando existe una relación de uno a muchos entre objetos.
* De tal manera que si un objeto es modificado, sus objetos dependientes son notificados automáticamente.
* El patrón observer utiliza 3 clases. Sujeto, Observador y Cliente.
* El sujeto es un objeto que tiene métodos para agregar y remover observadores a un objeto cliente.
* Se crea una clase abstracta o interface Observador y clases Concretas Sujeto que extienden de la clase observer.