

## Observer

С использованием паттерна **Observer** реализовать приложение Windows Forms Application. На форме имеется четыре управляющих кнопки с надписями *Up*, *Down*, *Left*, *Right* соответственно, и несколько обычных кнопок (рекомендуется для этих кнопок создать подкласс, расширяющий класс кнопки). Объект, обрабатывающий события клика по управляющим кнопкам, с помощью механизма посылки сообщений оповещает объекты-кнопки о событии нажатия на управляющую кнопку. Обычные кнопки, получив сообщение, должны перемещаться в определенном направлении (если нажата управляющая кнопка *Up*, то вверх, если *Down*, то вниз и т.д.). При клике на обычную кнопку необходимо производить регистрацию или отмену регистрации объекта-кнопки на получение сообщений. Например, кликнув на обычную кнопку, происходит регистрация на получение сообщений от объекта управляющих кнопок, кликнули еще раз – перестали получать сообщения. При этом необходимо менять надпись на кнопках для визуального представления состояния обычной кнопки – получает ли кнопка сообщения или нет.