

Padrões de Projeto

Observer

F. Jair¹

¹Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
FSPOA

Engenharia de Software II, 2015

Tópicos

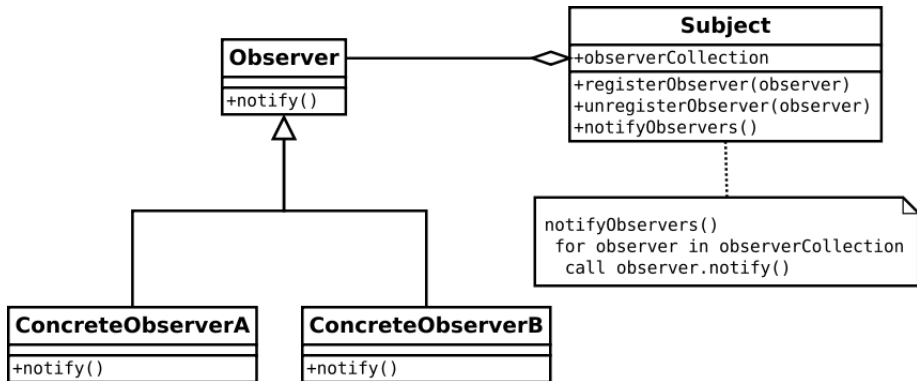
- 1 Definição
- 2 Diagrama
- 3 Exemplo em Java

Definição

Gamma et al., 1995

- Observer: Define uma dependência um-para-muitos entre objetos, de modo que, quando um objeto muda de estado, todos seus dependentes são notificados e atualizados automaticamente.

Diagrama



Exemplo em Java

Java JDK

- Interface `java.lang.Observable` e Classe `java.lang.Object`.

- O padrão Observable é um padrão comportamental.
- Em Java ele é aplicado em Observable e Observer.
- O padrão está relacionado com o MVC.



Gamma et al.

Padrões de Projeto.

Bookman, 2000.



Sundsted.

Observer and Observable.

Java World, <http://www.javaworld.com/article/2077258/learn-java/observer-and-observable.html> , 1996.