На уроке мы разбирали принципы работы кастомных ивентов в C#.

В качестве домашнего задания нужно создать класс EventSender, каждую секунду отправлять вызывать случайное событие. Событие должно быть получено другим классом Observer и выведено на консоль.

Напомню условия задачи:

| Задача:   1. Написать класс EventSender а также некоторую обвязку классов, позволяющие этот класс протестировать. 2. Класс EventSender должен каждую секунду вызывать случайное событие из 4х доступных (Event1, Event2, Event3, Event4). 3. Ни одного класса не должно быть подписано на Event1. 4. Один класс должен быть подписан на Event2 и при его срабатывании писать в консоль “Event 2 принят” 5. Три объекта класса должны быть подписаны на Event3 и при его срабатывании писать в консоль “Event 3 принят классом с ID <ID класса>” 6. Один класс должен быть подписан на Event4 и при его срабатывании блокировать поток, в котором выполняется, до прихода следующего сообщения от EventSender. |
| --- |
| Ограничения:   1. Программа должна работать в консоли. 2. Программа должна прекращать свою работу по нажатии на кнопку Enter.. |
| Подсказки, найденные на паре:   1. В классе не разбирали |
| Что будет оцениваться:   1. Работа класса, функционал проверяющей его логики. 2. Местоположение написанных вами функций. 3. Использование шаблонов если они необходимы 4. Именование переменных 5. Наличие “чистого кода” 6. Отступы и др аспекты, позволяющие читать код быстро человеку не знакомому с ним |