Wij hebben het Observer design pattern gebruikt in onze shuffle game. Bij dit design pattern is er een subject dat zijn afhankelijke objecten (observers) op de hoogte brengt wanneer er een verandering optreedt.

Als de speler een afbeelding (observer) opschuift, dan moeten de andere observers hiervan op de hoogte worden gebracht. De verplaatsing van een observer zal de verplaatsing van de andere observers initialiseren. M.a.w. alle afbeeldingen schuiven een plaats op.