Observer design pattern. 🡪 observer wordt op de hoogte gebracht van veranderingen die het subject ondergaat.

Als er geschoven wordt, wordt de hele schuiver geüpdatet zodat alle afbeeldingen een plaatsje opschuiven

Wij hebben gebruik gemaakt van het Observer Design Pattern.

Telkens als de schuiver geüpdatet wordt, als er dus naar links of naar rechts geschoven worden, gaat de observer dit doorgeven aan al zijn subjects (alle prentjes) zodat deze

het subject gaat al zijn observers op de hoogte brengen en daardoor kunnen deze dus geüpdatet worden

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.