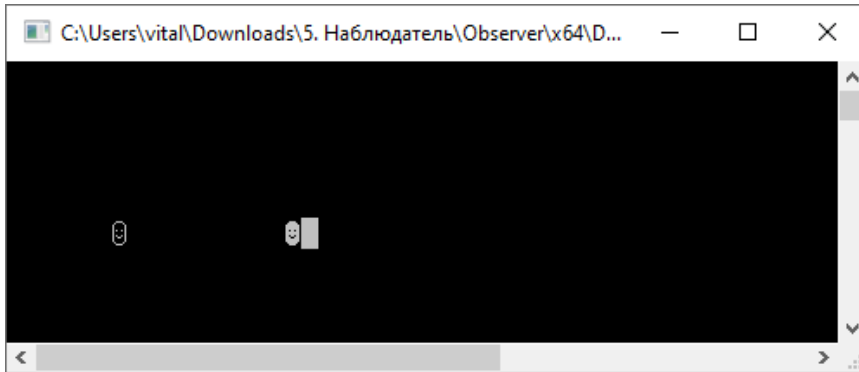
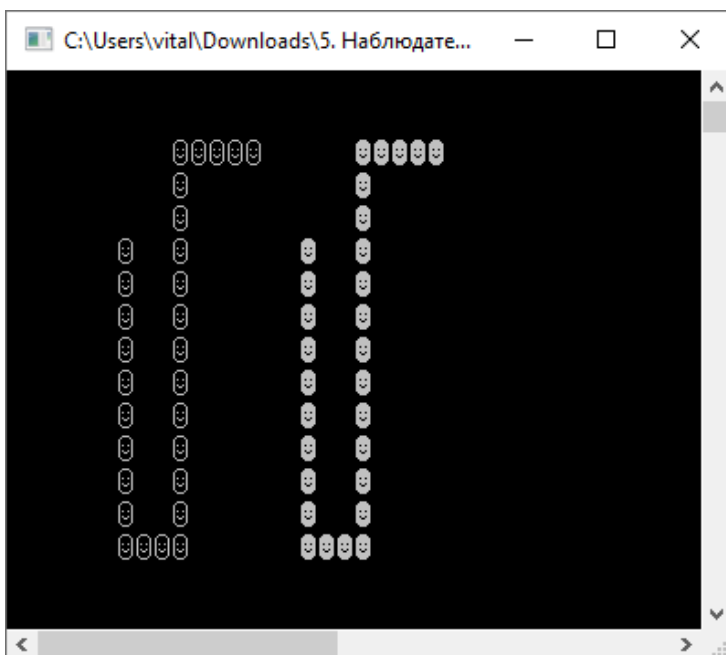


Observer

С использованием паттерна Observer реализовать приложение, реализующее следующую логику. При старте программы в консоль выводятся два смайлика в произвольные позиции.



В программе используются четыре управляющих клавиши (клавиши управления курсором) - **Up**, **Down**, **Left**, **Right**. Объект наблюдения, обрабатывающий события нажатия клавиш управления, с помощью механизма отправки сообщений оповещает объекты-наблюдатели (смайлики) о событии нажатия на одну из управляющих клавиш. Объекты-наблюдатели, получив сообщение, должны перемещать смайлики в определенном направлении (если нажата управляющая клавиша **Up**, то вверх, если **Down**, то вниз и т.д.).



При нажатии на клавиши **L** или **R** необходимо производить подписку или отмену подписки соответствующего объекта-наблюдателя (левого или правого смайлика) на получение сообщений. Например, нажав на клавишу **R**, происходит подписка объекта-наблюдателя (правого смайлика) на получение сообщений от объекта управляющих клавиш. При повторном нажатии на клавишу **R** подписка отменяется.

