Koristen je Observer patern, jer se snake-student krece, pa je odmah potrebno obavijestiti sve zavisne objekte (u PlayerModelu za atribut isGameOver-da dobije informaciju da li ce biti kraj igre, ili u NewSnakePart- setTransform da dobije informaciju o novom pojedenom „tutoru“, da snake-student moze promijeniti svoje trenutno stanje, tj duzinu...)