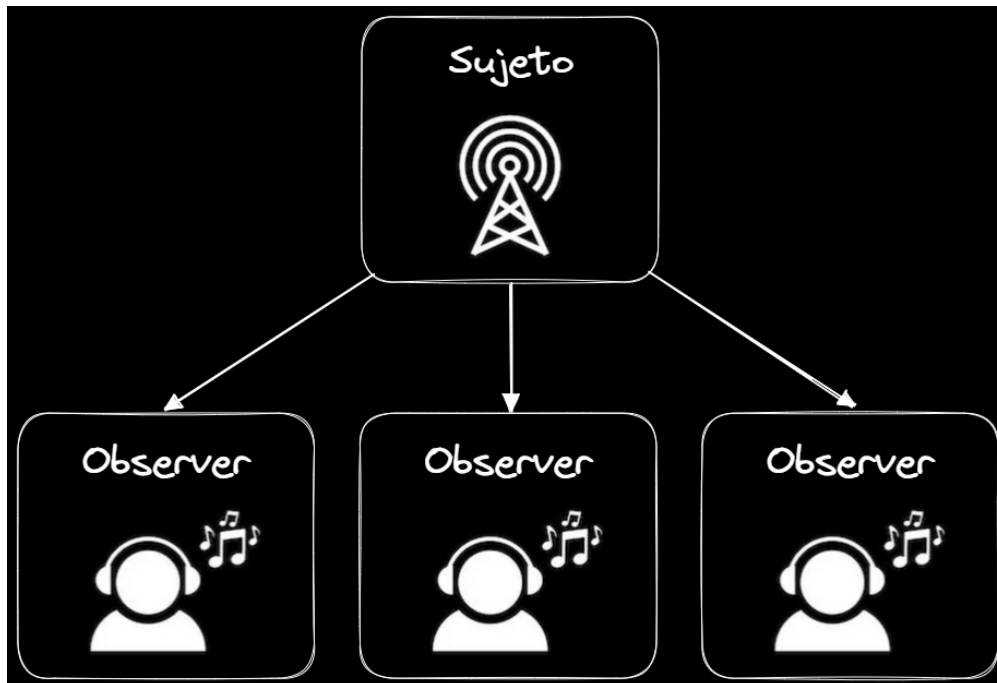


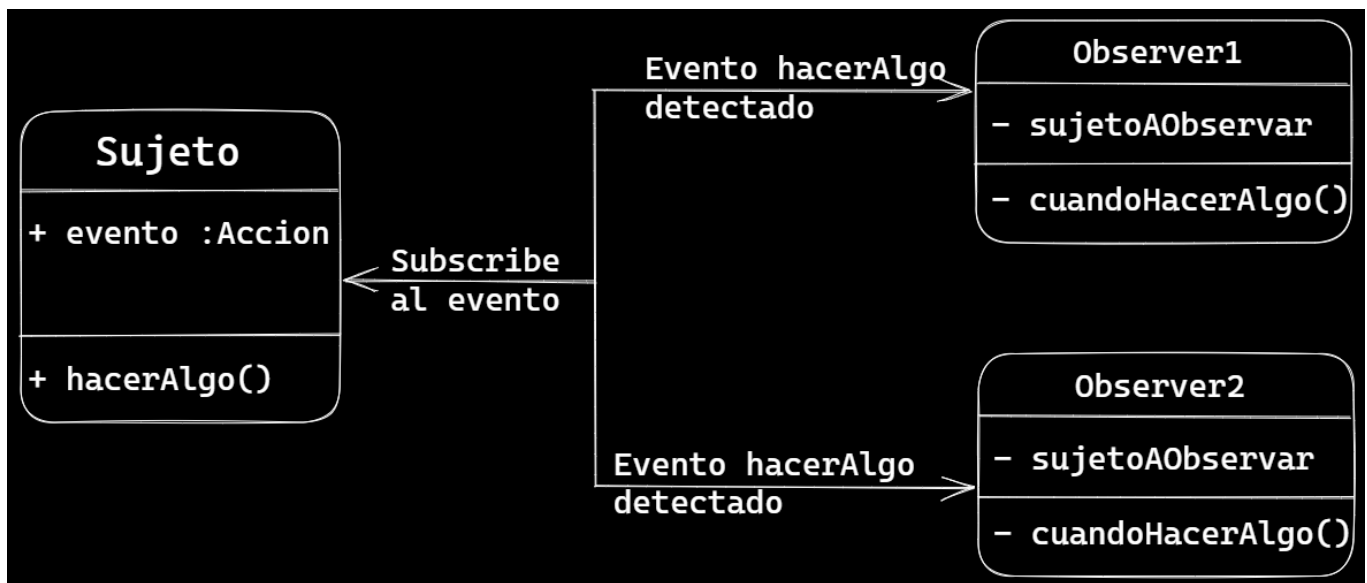
Patrón observer

Descripción

Es un patrón de diseño, que define una dependencia de 1,* entre objetos



Cuando un objeto "sujeto" cambia de estado, se lanza una notificación, actualizando los objetos dependientes



Casos de uso

- Una abstracción tiene dos aspectos, donde uno depende del otro
- Cuando un cambio de objeto requiere cambiar otros, sin saber cuantos objetos tienen que ser cambiados
- Cuando un objeto debería ser capaz de notificar a otros sin hacer suposiciones sobre quienes son dichos objetos.

Ventajas

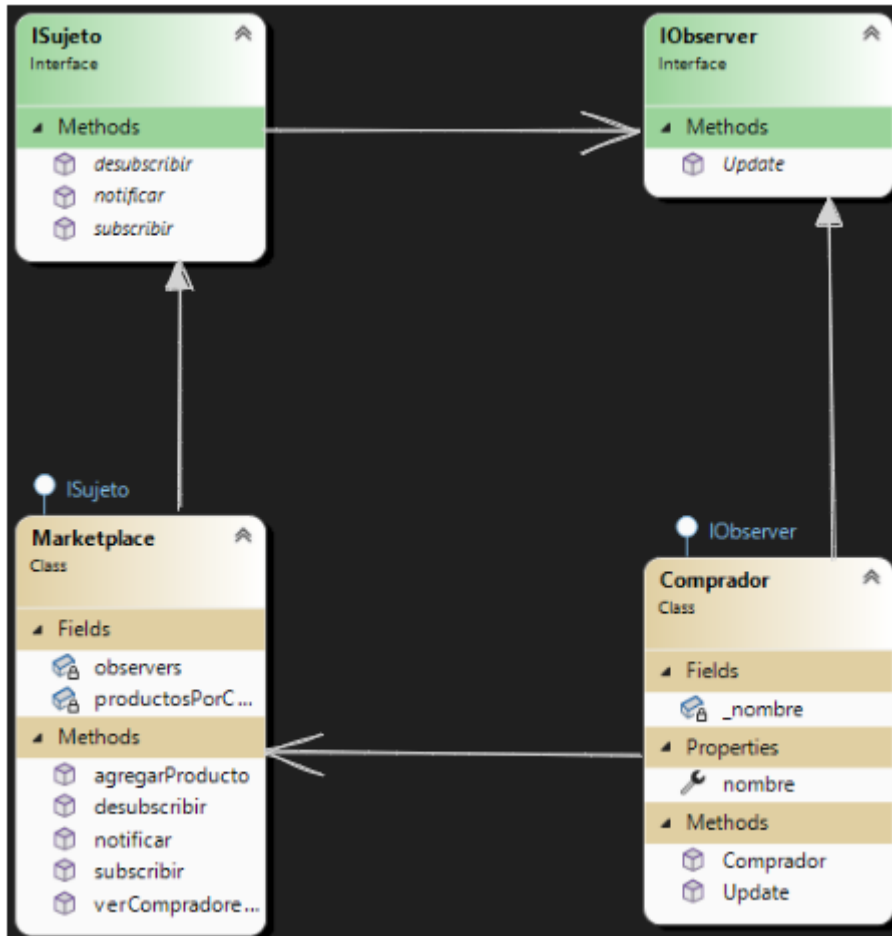
- Ayuda con el desacoplamiento de objetos
- Cada observer puede implementar su propia lógica para manejar el evento
- C# cuenta con eventos y delegados, haciendo la implementación del patrón más sencilla

Desventajas

- Añade complejidad adicional

- Los observadores requieren de una referencia a la clase que define el evento
- Pueden afectar a la performance de la solución

Diagrama de clases de mi implementación



FIN