

PARTE II – OBSERVER

- O Padrão Observer define uma dependência um-para-muitos entre os objetos de modo que quando um objeto muda de estado, todos os seus dependentes são notificados e atualizados automaticamente
- O padrão Observer é utilizado quando se precisa manter os objetos atualizados quando algo importante acontece.
- Padrão Comportamental. Estar nesta categoria porque é um padrão mais voltado as responsabilidades entre os objetos e suas atribuições, e também na maneira de como os objetos vão se comunicar.
- As classes que implementarem a interface do Observer vai ser um observador, apenas vai ser atualizado do que acontecer na classe Subject.