Observer

Nazwa: Observer

Drugie nazwy: Dependents, Publisher-Subscriber

Klasyfikacja: według celu – czynnościowy, według stosowania – obiektów

Jak często się używa: bardzo często

Przeznaczenie: opisać technikę publisher-subscriber

Opis – ten wzorzec służy do realizacji mechanizmu zdarzeń. Są 2 modele: model pushowania – zdarzenie nie da się zignorować oraz wyciągnięcia – zależy od developera czy chcemy reagować na zdarzenie. Observer w .NET jest zamieszczony nowym mechanizmem, więcej w podrozdziale C# osobliwości.

\*Strona architekta:

Zwykle rezygnuje z użycia tego wzorcu na korzyść wbudowanego w .NET mechanizmu zdarzeń.

\*Strona programisty-realizatora:

-

Kiedy użyć:

- kiedy potrzebujemy realizować mechanizm zdarzeń

C# osobliwości:

Ten wzorzec leży w fundamencie modelu zdarzeń .NET realizowany przy pomocy delegatów. Inne języki, które nie posiadają mechanizmu delegatów oraz nie mogą sobie pozwolić zaimplementować ten mechanizm technicznie lub finansowo zmuszają programistę do implementowania tego wzorcu ręcznie. Rekomendowanym jest wykorzystanie .Netowego podejścia do realizacji mechanizmu zdarzeń. Czyli zamiast tworzenia złożonych obiektów w .NET podpisujemy się na zdarzenia przy pomocy delegatów.

Nazewnictwo:

Niema żadnych reguł dotyczących nazewnictwa

UML

C#