

Observer

wagnerfusca@gmail.com

Classificação dos 23 padrões segundo GoF*

		Propósito		
		1. Criação	2. Estrutura	3. Comportamento
Escopo	Classe	Factory Method	Class Adapter	Interpreter Template Method
	Objeto	Abstract Factory Builder Prototype Singleton	Object Adapter Bridge Composite Decorator Facade Flyweight Proxy	Chain of Responsibility Command Iterator Mediator Memento Observer State Strategy Visitor

* Gamma et al. "Design Patterns" [1]

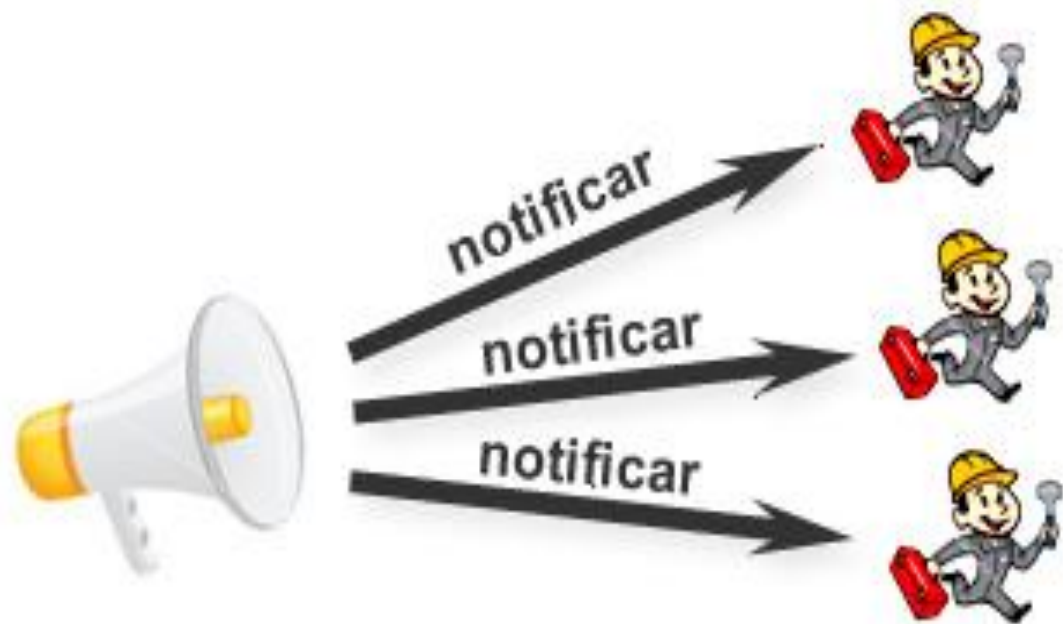
Procurando emprego

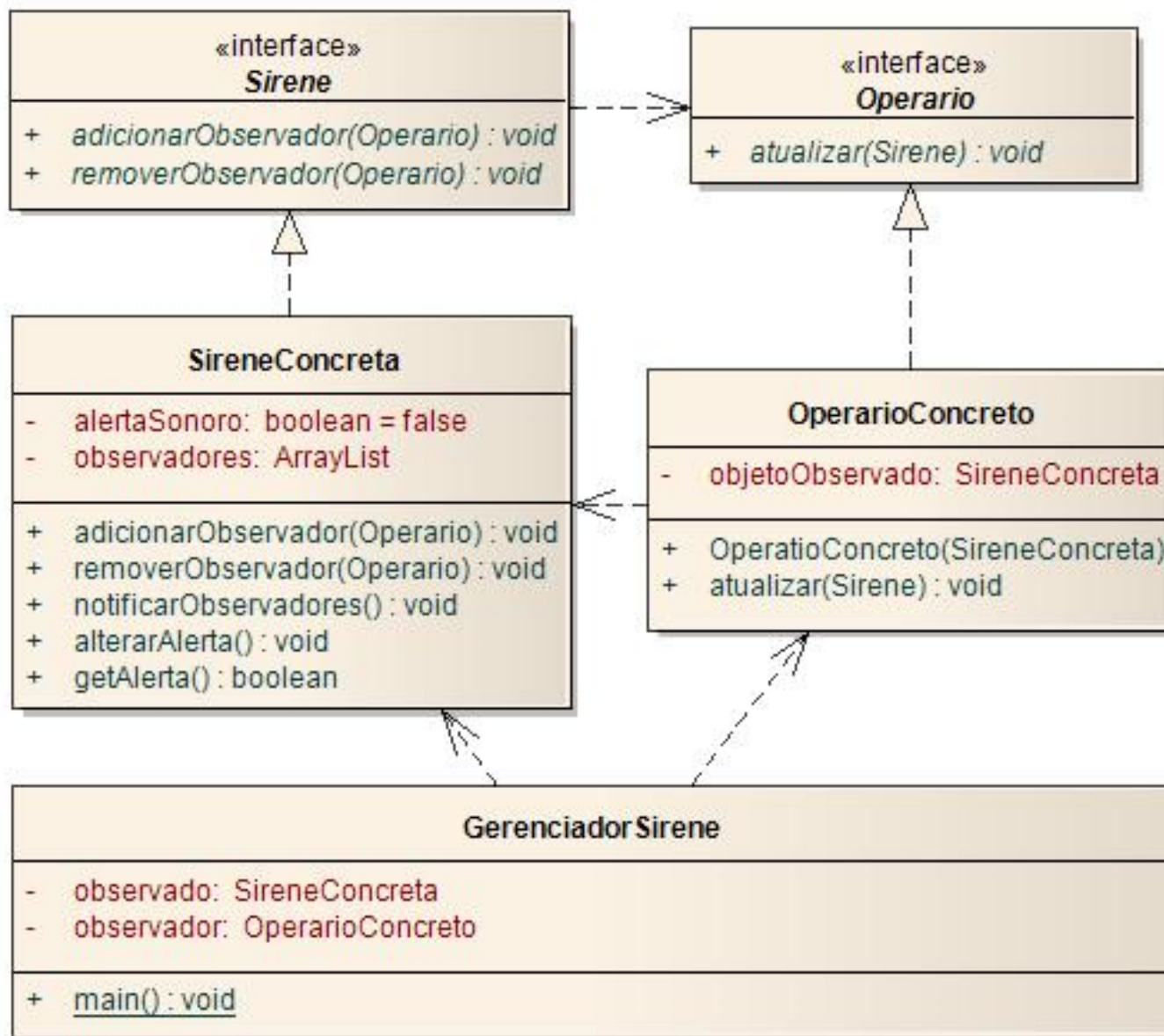


Observer

- Define a dependência **um-para-muitos** entre objetos para que quando um objeto mude de estado todos os seus dependentes sejam **avisados** e atualizados **automaticamente**

Principio da ligação leve: busque designs levemente ligados entre objetos que interagem.





Fonte:

<http://blog.rafaelcapucho.com/java/padroes-de-projeto-observer-modelagem-uml.html>

