

# Архитектура. Домашние задание 2

1. Применить паттерн билдер для создания UI
2. Применить паттерн наблюдатель для создания некого объекта, подписчики которого будут получать данные и как-то отображать их пользователю (к примеру генерация ошибок и их отображение)