

≡ 06

## Interfaces e classes do padrão Observer

O padrão de projetos ***Observer***, também conhecido como ***Publish-Subscriber***, é utilizado para que um objeto possa notificar outro objeto sobre alguma mudança de estado. Esse padrão possui duas interfaces ou classes abstratas, uma para avisar sobre a alteração de estado no objeto e outra chamada de *Observer*, que serve para assinar e consumir os conteúdos e alterações de estados produzidas.

Que nome é dado para a classe abstrata ou interface que produz os conteúdos em um padrão *Observer*?

Seleciona uma alternativa

**A** Subscriber

**B** Observer

**C** Subject ou Publish

**D** Assinante