

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*?

Selecione uma alternativa

A Subscriber

B Observer

C Subject ou Publish

D Assinante