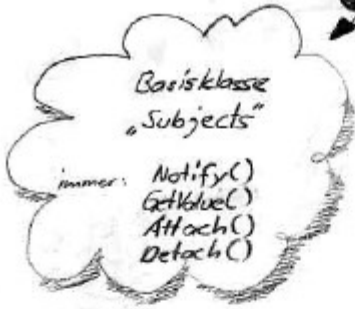


OBSERVER PATTERN

main() {

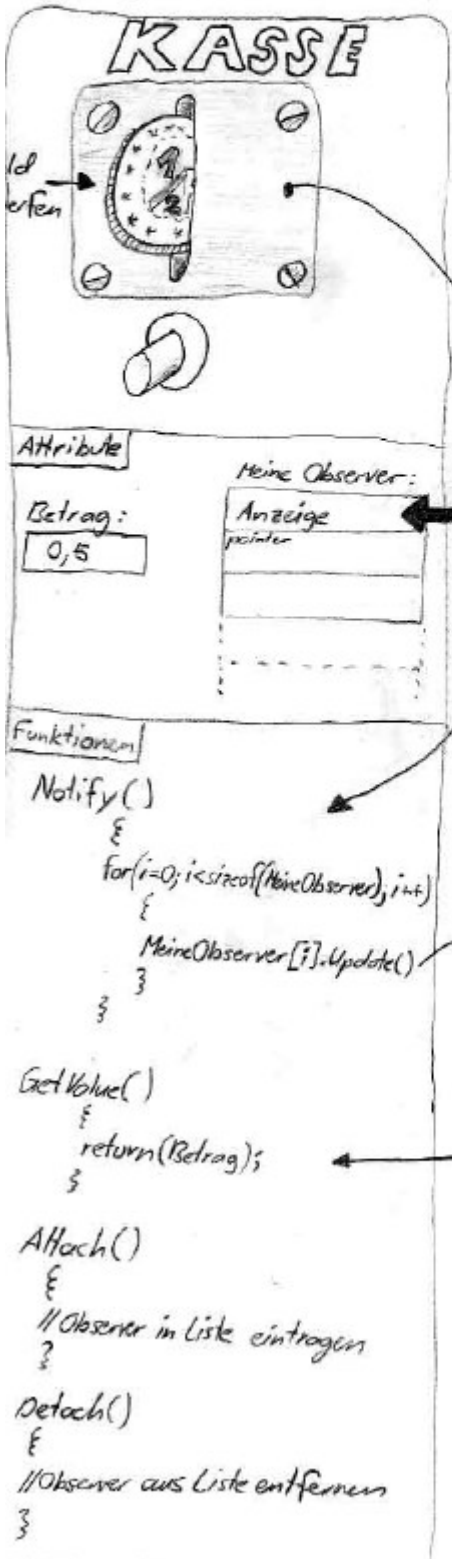
1 erzeugt ein Subjekt



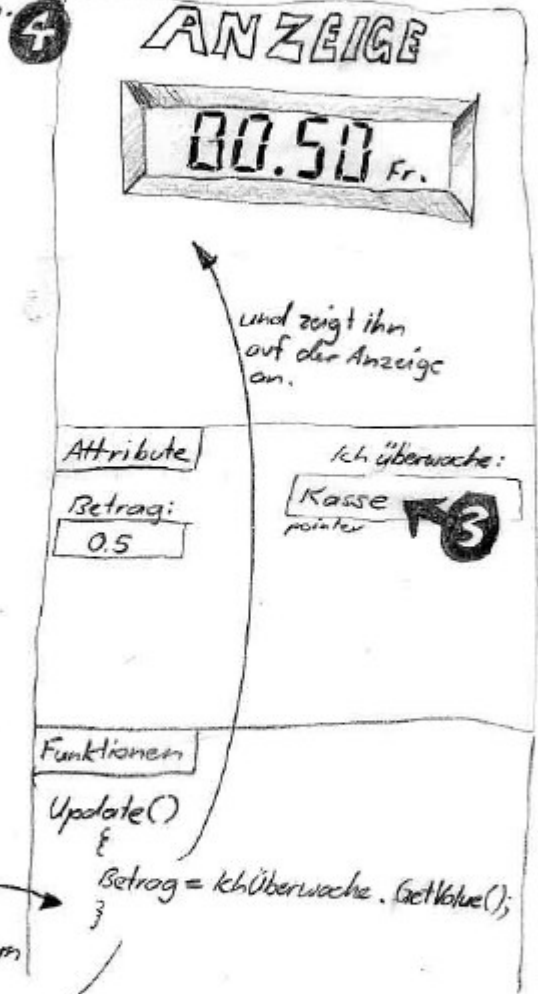
2 erzeugt ein Observer und übergibt einen Pointer auf das zu überwachende Subjekt. 3



Der Konstruktor ruft beim zu überwachenden Subjekt die Funktion **Attach(this)** auf und trägt sich in die Liste seiner Observer ein. 4



5 Das Ereignis ruft die Funktion **Notify()** auf.



und zeigt ihn auf der Anzeige an.

6 ruft bei allen eingetragenen Observern ein **update()** auf.

7 die **update()** funktion holt sich den Betrag...