

Exercice 06

Jeu du pendu avec le DP Observateur

Utiliser le DP Observateur

1. ENONCE 2

1. Enoncé

Application du DP Observateur.

Vous utilisez la classe Observable et l'interface Observer, prédéfinies de Java.

Modifier l'exercice 05 du Jeu de pendu en créant 2 IHM différentes, une pour les actions et une pour l'affichage du pendu.

Les deux IHM s'abonnent à l'applcatif JeuPendu via un Observateur.

L'applcatif JeuPendu notifie les IHM à travers l'observateur.

L'observateur est une classe qui hérite de la classe Observable.

Les deux IHM et JeuPendu sont des singletons.