O Builder é um padrão de projeto que permite que você construa objetos complexos passo a passo, usando o mesmo código de construção para produzir diferentes tipos e representações de um objeto.

O problema é que se for um objeto muito complexo, pode-se criar muitas subclasses para atender as necessidades e isso pode acabar sendo muito trabalhoso, deixando o construtor extremamente grande com vários parâmetros.

Nesse caso a solução seria criar um objeto separado (builder) para alocar o código de construção e lá ele é executado em etapas específicas de cada builder.

Você pode ir além usar uma classe "diretor'' para alocar uma série de chamadas para as etapas do builder usadas para construir um produto. A classe “diretor” define a ordem na qual executar as etapas de construção, enquanto que o builder provê a implementação dessas etapas.

package br.com.netflix.contas.menu;

import br.com.netflix.contas.Conta;

public class TesteDaConta {

public static void main(String[] args) {

Conta minhaConta = new Conta();

minhaConta.nome = "Jessé";

}

}