

Patrón de diseño: Builder

José Jahir Pérez Sánchez

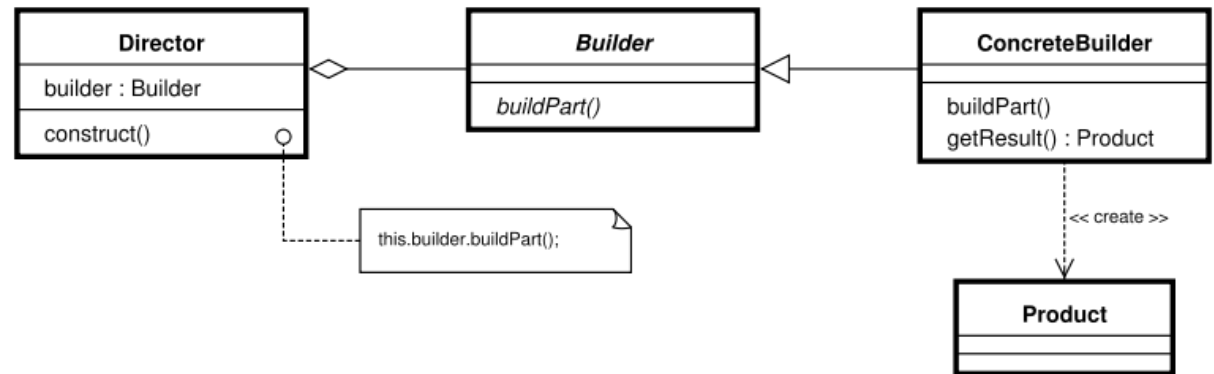


Builder

- El patrón de diseño Builder pertenece al tipo de patrón de creación, estos patrones se utilizan cuando debemos crear objetos pero debemos tomar decisiones dinámicamente en el proceso de creación.
- También conocido como creator, creación o constructor, tiene la intención de que un único proceso de construcción debe ser capaz de construir distintos objetos complejos, abstrayéndonos de los detalles particulares de cada uno de los tipos.

Estructura

- Donde:
- **Director**: Se encarga de construir un objeto utilizando el Constructor.
- **Builder**: Interfaz abstracta que permite la creación de objetos.
- **Concrete Builder**: Implementación concreta del Builder definida para cada uno de los tipos. Permite crear el objeto concreto recopilando y creando cada una de las partes que lo compone.
- **Product**: Objeto que se ha construido tras el proceso definido por el patrón.



Aplicación y uso

- Nuestro sistema trata con objetos complejos (compuestos por muchos atributos) pero el número de configuraciones es limitada.
- El algoritmo de creación del objeto complejo puede independizarse de las partes que lo componen y del ensamblado de las mismas.