#### Padrão Decorador



#### I

# O que é o Padrão de Projeto DECORADOR?

Anexar responsabilidades adicionais a um objeto dinamicamente. Decoradores oferecem uma alternativa flexível ao uso de herança, para estender uma funcionalidade



#### I

# O que é o Padrão de Projeto DECORADOR?

É um padrão ESTRUTURAL:

Tratam da alteração da estrutura de um programa, e das associações entre classes e objetos.





#### Problema:

Como anexar responsabilidades adicionais a um objeto dinamicamente - em tempo de execução?





# Solução:

Usar o padrão Decorador! Por meio do uso de interface, e um classe abstrata "Decorador", é possível adicionar diferentes responsabilidades de maneira flexível e com melhor reuso!



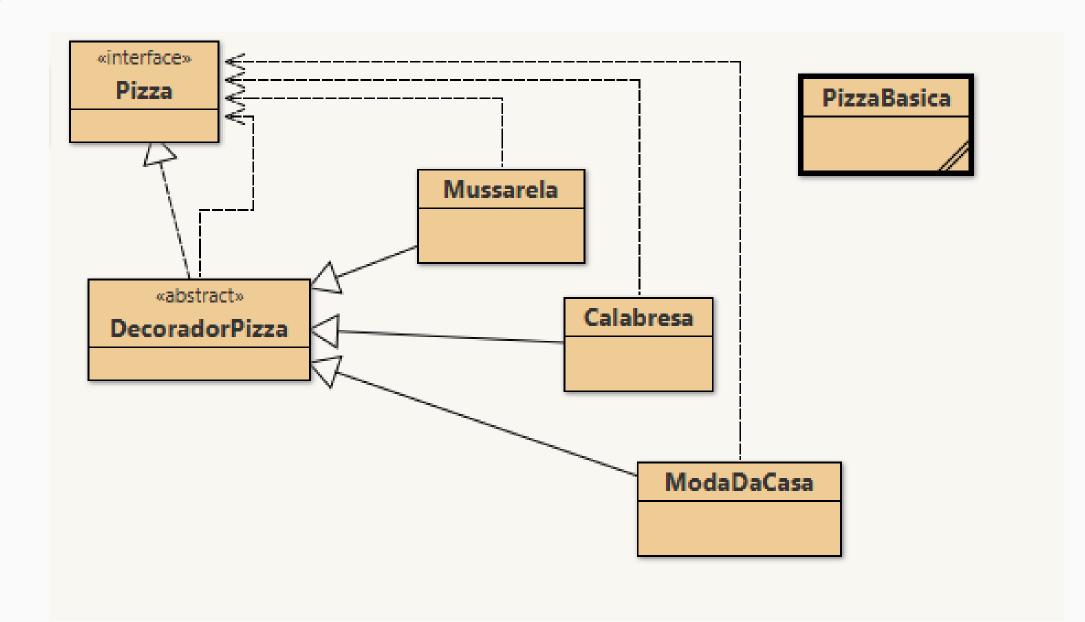


#### Exemplo:

Vamos imaginar um cenário de uma Pizzaria, onde há uma Pizza "básica" e você poderá fazer várias pizzas de vários sabores: muçarela, calabresa, etc...



#### Diagrama de Classe: POO - Padrões de Projeto - DECORADOR



As subclasses
herdam o
DECORADOR, ao
invés de herdar
diretamente Pizza

0

# Vantagens:

 O decorador permite você modificar um objeto dinamicamente

 Você usa quanto quer capacidade de herança, com subclasses, mas precisa adicionar funcionalidades em tempo de execução

## Vantagens:

• Mais flexível, portanto, do que herança

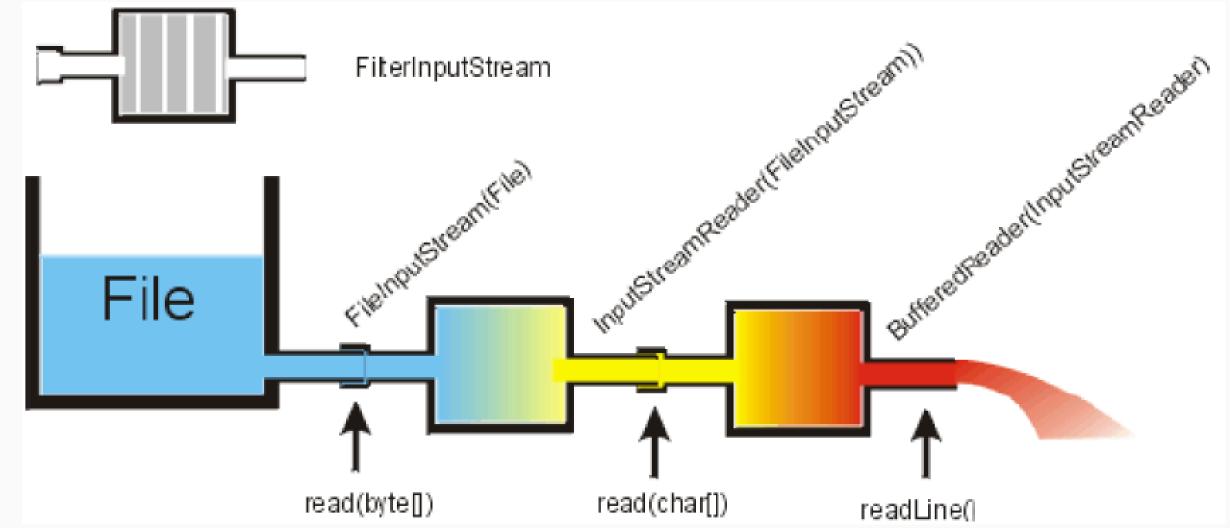
 Código simplificado, porque você adiciona funcionalidade usando classes simples

 Ao invés de reescrever código, você extende com código novo

# Outros exemplos:

• IO Streams:

...new InputStreamReader(FileInputStream(File("teste.txt")));



## Outros exemplos:

- Formas geométricas e cores Retângulos, Triângulos, etc...
- Pode-se usar mais de uma classe básica, como a PizzaBásica
- No exemplo das formas geométrias, cada forma seria uma classe básica (Retângulo, Triângulo, etc..)

@devianio

#### Duvidas?

- E você, consegue pensar em um exemplo?
- Cite-o e comente conosco para discutirmos!
- Qualquer dúvida, envie uma mensagem.

0