



# PATRÓN DECORATOR

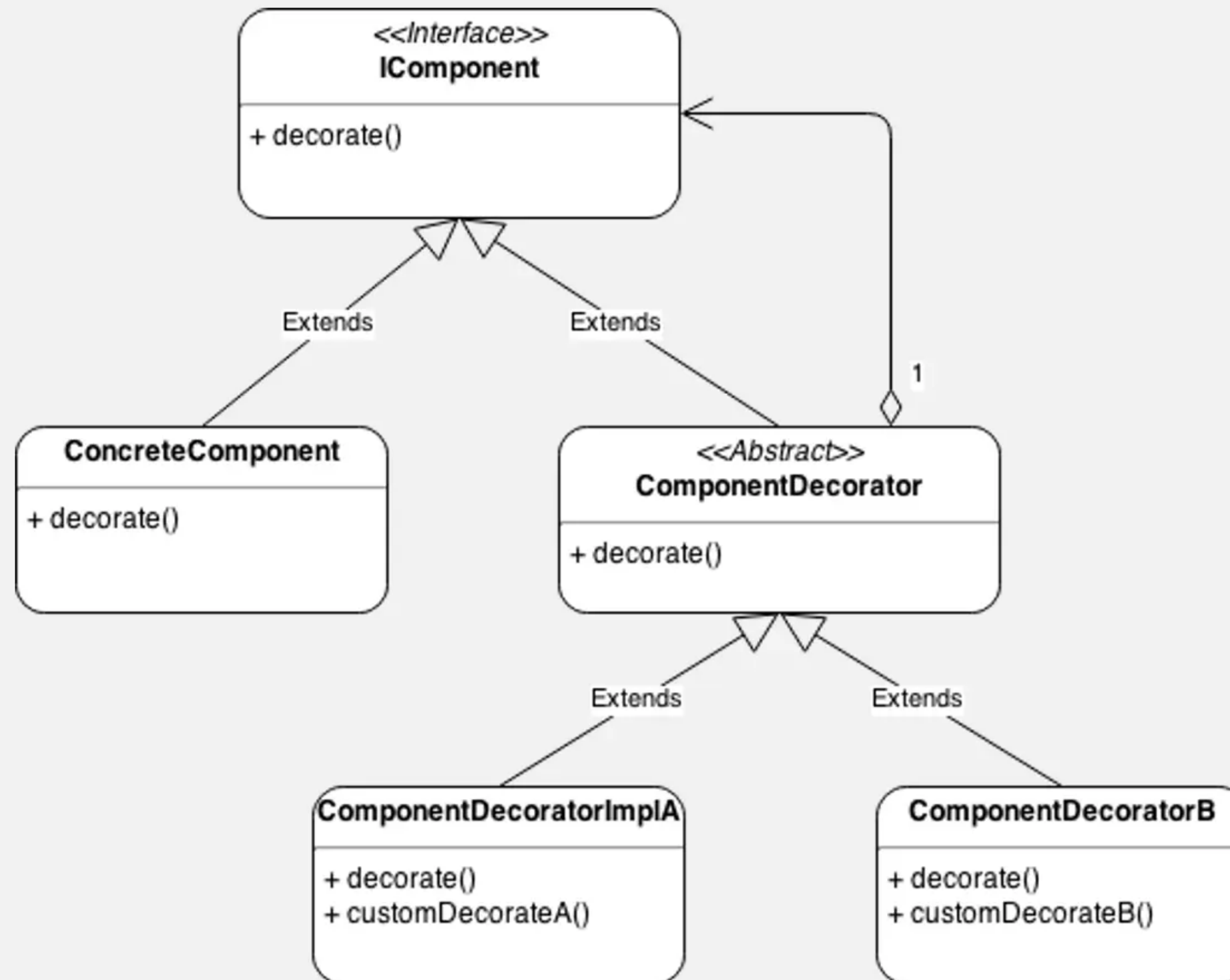
ERICK ARZAT TORRES

# ¿QUÉ ES?

Decorator es un patrón de diseño estructural que permite al usuario añadir nuevas funcionalidades a un objeto existente sin alterar su estructura, mediante la adición de nuevas clases que envuelven a la anterior dándole funcionamiento extra.

# DIAGRAMA DE CLASE

*Decorator pattarn – Class diagram*



# PROS Y CONTRAS

- Puedes extender el comportamiento de un objeto sin crear una nueva subclase.
- Puedes combinar varios comportamientos envolviendo un objeto con varios decoradores.
- Principio de responsabilidad única.
- Es difícil implementar un decorador de tal forma que su comportamiento no dependa del orden en la pila de decoradores.
- El código de configuración inicial de las capas pueden tener un aspecto desagradable.