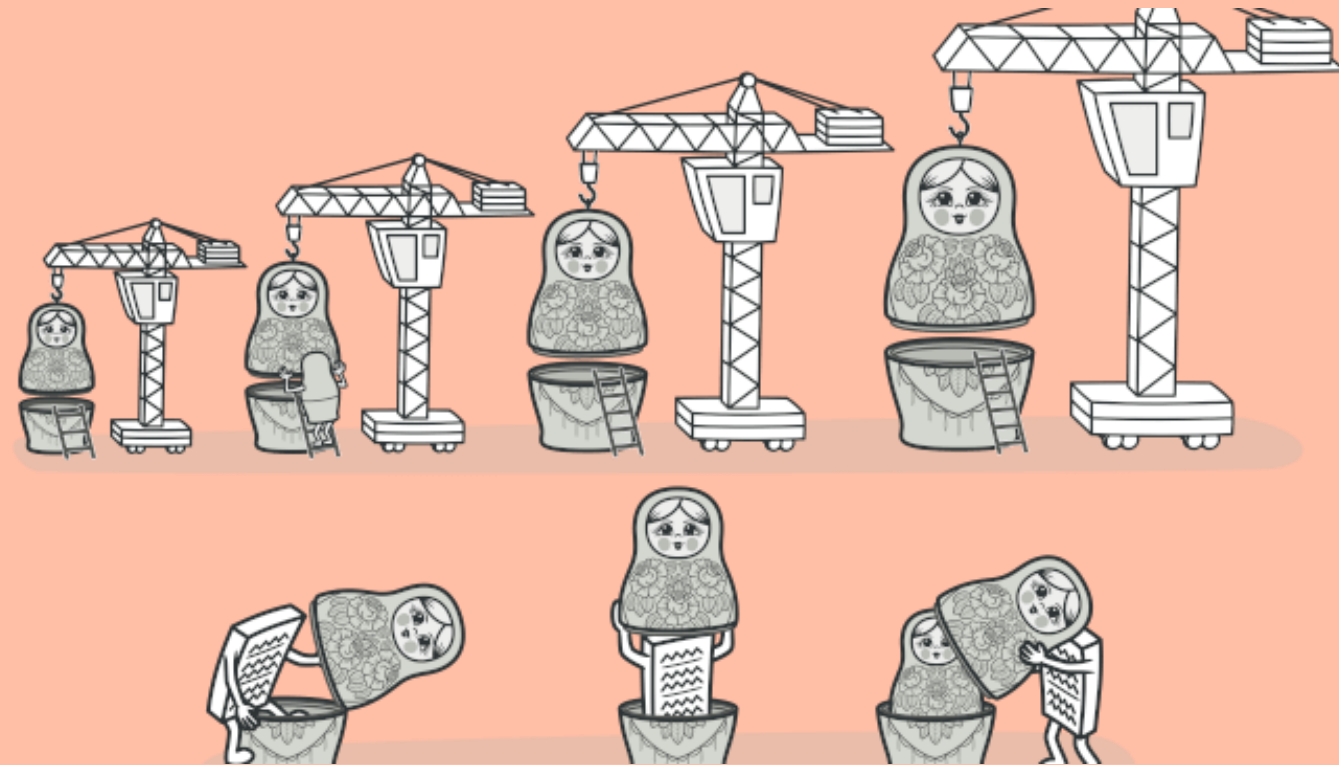


DECORATE

**Francisco Daniel
Santaella Ruiz**

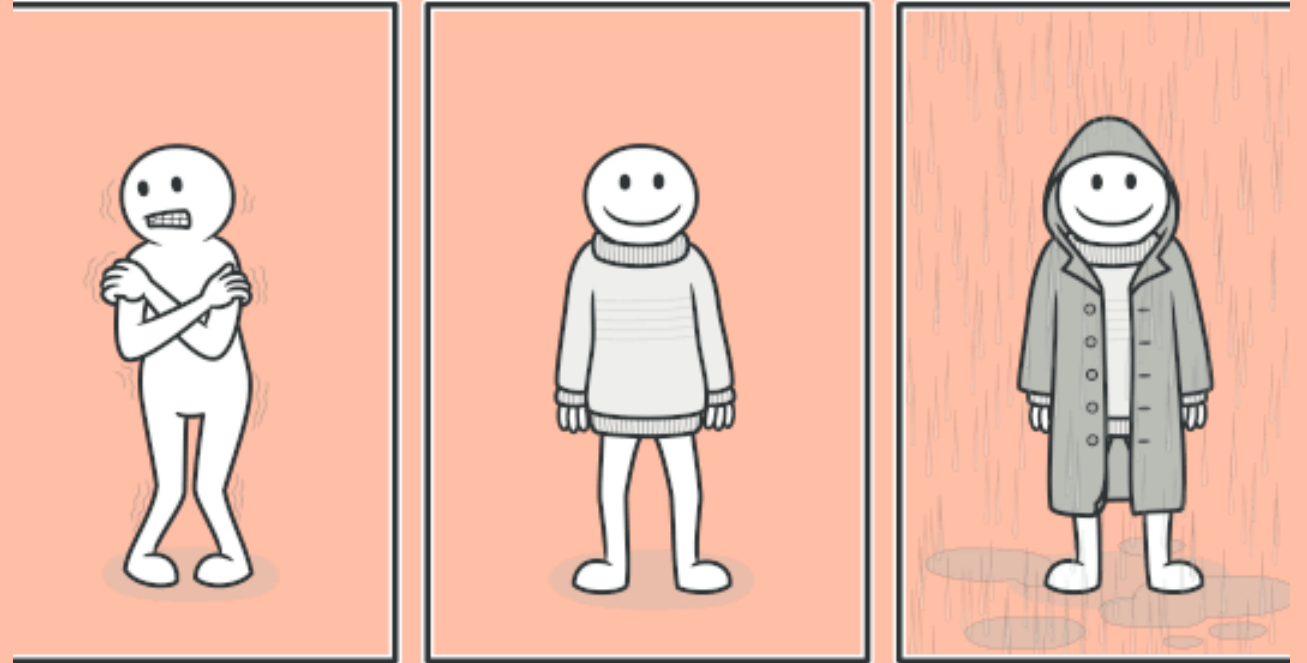
DECORATOR

Es un patrón de diseño estructural que te permite añadir funcionalidades a objetos colocando estos objetos dentro de objetos encapsuladores especiales que contienen estas funcionalidades.



EJEMPLO

Vestir ropa es un ejemplo del uso de decoradores.



PROBLEMA

Consideremos el siguiente ejemplo de un objeto de árbol de Navidad que queremos decorar. La decoración no cambia el objeto en sí; es que además del árbol de Navidad, vamos a añadir algunos elementos de decoración como guirnaldas o luces de burbujas o cualquier otro tipo:

