Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

crea un objeto de tipo Email utilizando el patrón Builder. Este patrón permite construir el objeto de forma más legible y controlada. Primero, se inicializa el Email con el Email.Builder(), que es el constructor del builder.

Luego, mediante varios métodos encadenados, se añaden destinatarios, se establece el asunto y el cuerpo del correo, y se añaden archivos adjuntos. se llama al método build() para generar el objeto Email completo.

se imprime la información del correo electrónico, mostrando todos los destinatarios, el asunto, el cuerpo del mensaje y los archivos adjuntos. Esto hace que la creación del objeto sea más clara y evita la necesidad de un constructor con muchos parámetros.