**DECORATOR PATTERN**

**DEFINICIÓN:**

Los decoradores agregan responsabilidades a un objeto de forma dinámica, los decoradores proporcionan una alternativa flexible a las subclases para ampliar la funcionalidad.

A veces se desea adicionar responsabilidades a un objeto, pero no a toda la clase.

Las responsabilidades se pueden adicionar por medio de los mecanismos de Herencia, pero este mecanismo no es flexible porque la responsabilidad es agregada estáticamente.

La solución flexible es la de rodear el objeto con otro objeto que es el que adiciona la nueva responsabilidad. Este nuevo objeto es el Decorator.

**EJERCICIO DE EJEMPLO:**

Una cafetería desea poder calcular los precios y descripción de sus bebidas según los complementos que el cliente haya solicitado, por ejemplo, café americano doble late con mocha o un cafe late con whip o un cafe doble whip con late.

**ANTES DE COMENZAR:**

Piensa la forma en la que solucionarías el problema y compárala con la solución implementada en este patrón de diseño.

Al terminar de leer intenta crear un dibujo de cómo se relaciona este patrón de diseño y compáralo con el diagrama de este patrón.