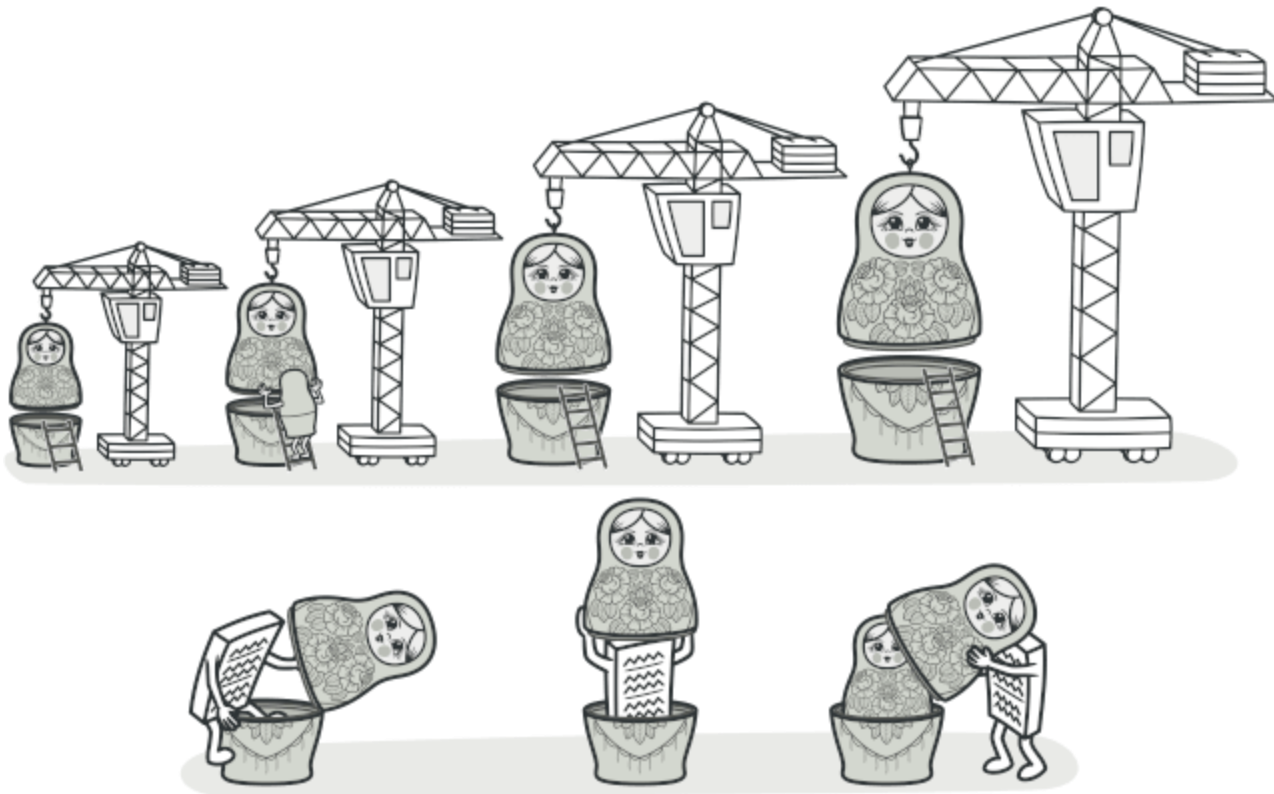


DECORADOR

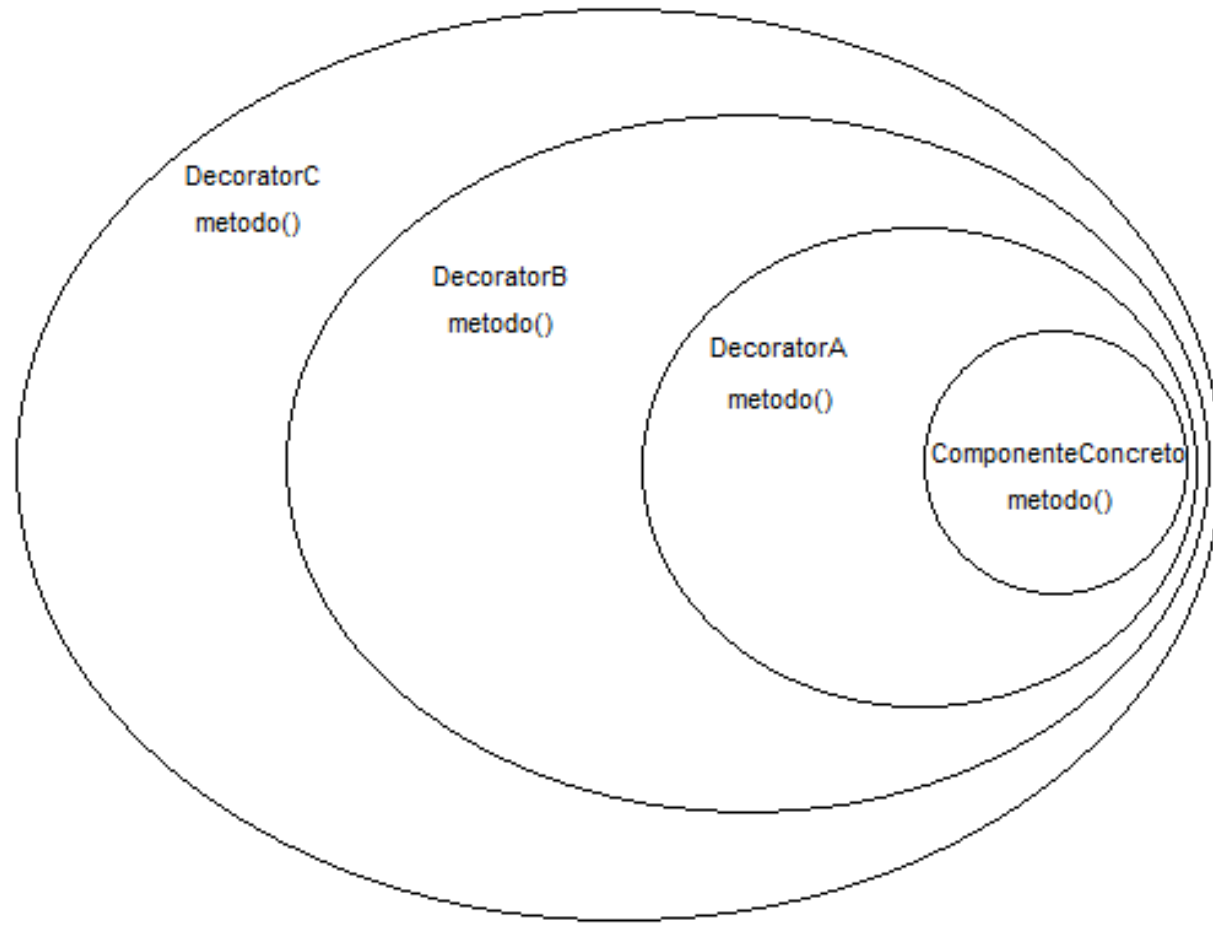
Juan F Gonzalez

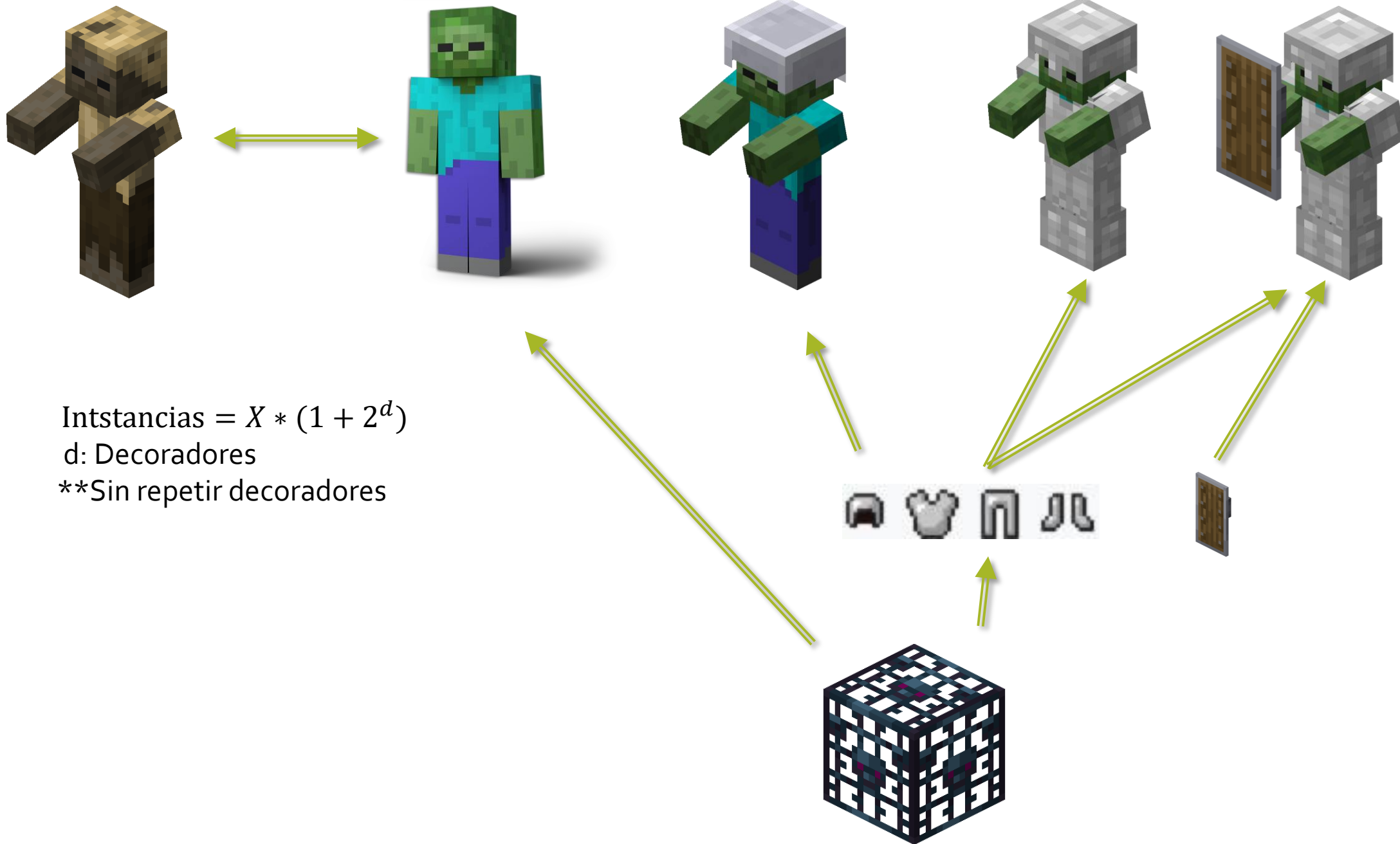
Que es?

- Decorador es un patrón de diseño estructural que busca añadir o modificar el funcionamiento de una clase, a través de un decorador que contiene dicha clase



Los decoradores son como capas de cebollas

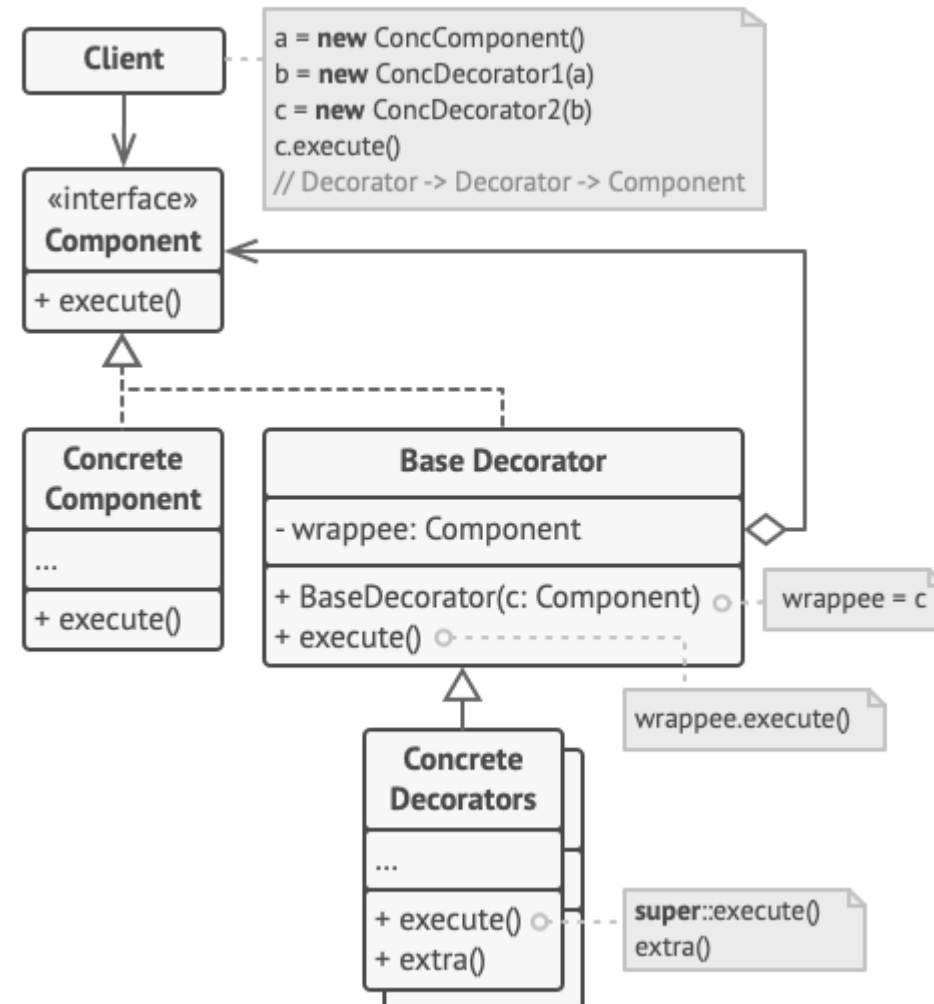
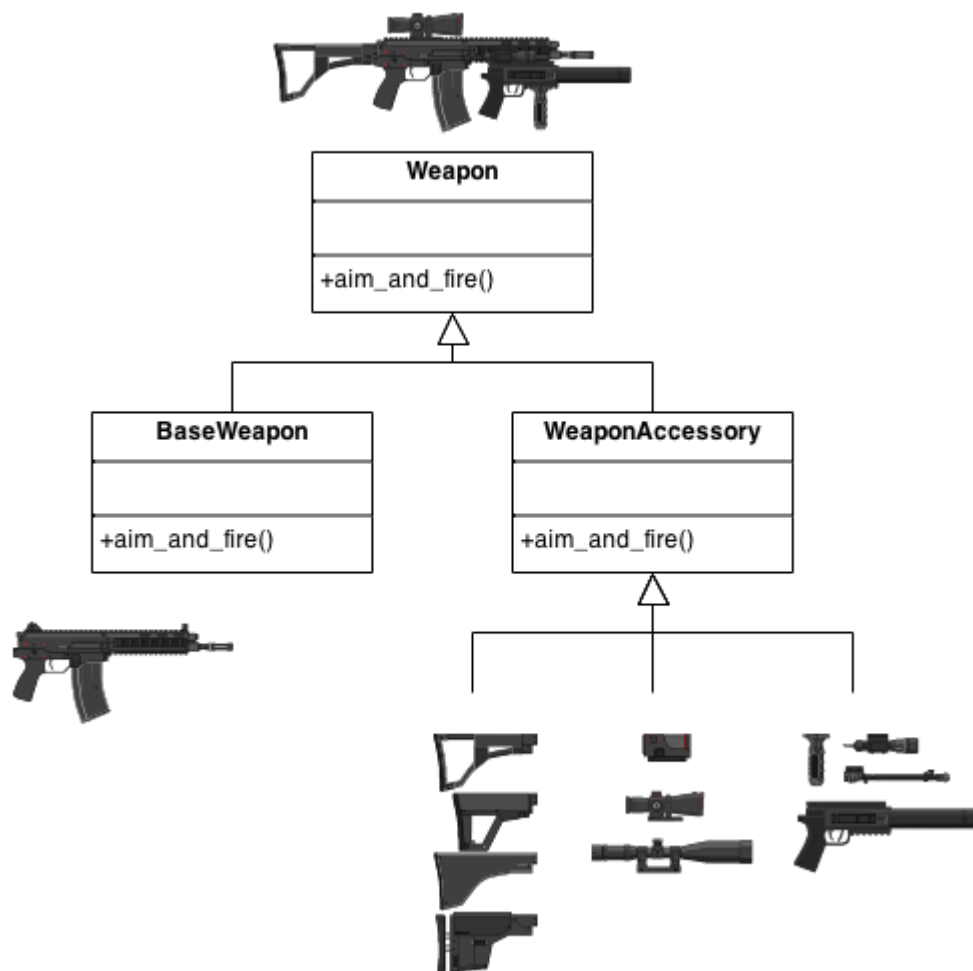




$$\text{Instancias} = X * (1 + 2^d)$$

d: Decoradores

**Sin repetir decoradores



Ventajas

- Alto grado de flexibilidad.
- Ampliación de las funciones de las clases sin herencia
- Funcionalidades optimizadas para los recursos
- Permite Modificar el funcionamiento en durante la ejecución, en caso de que se posea una interfaz

Desventajas

- Alto número de objetos/módulos
- Alta complejidad del software (especialmente la interfaz Decorador)
- Dificultad de testeo y depuración elevada
- Rango de comportamiento de decorador limitado

