

Padrões de Projeto

Builder

Ádria Costa

18/05/2019
2019/01 - 3º Período

BUILDER: INTENÇÃO

- Separar a construção de um objeto complexo de sua representação, de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentes representações.



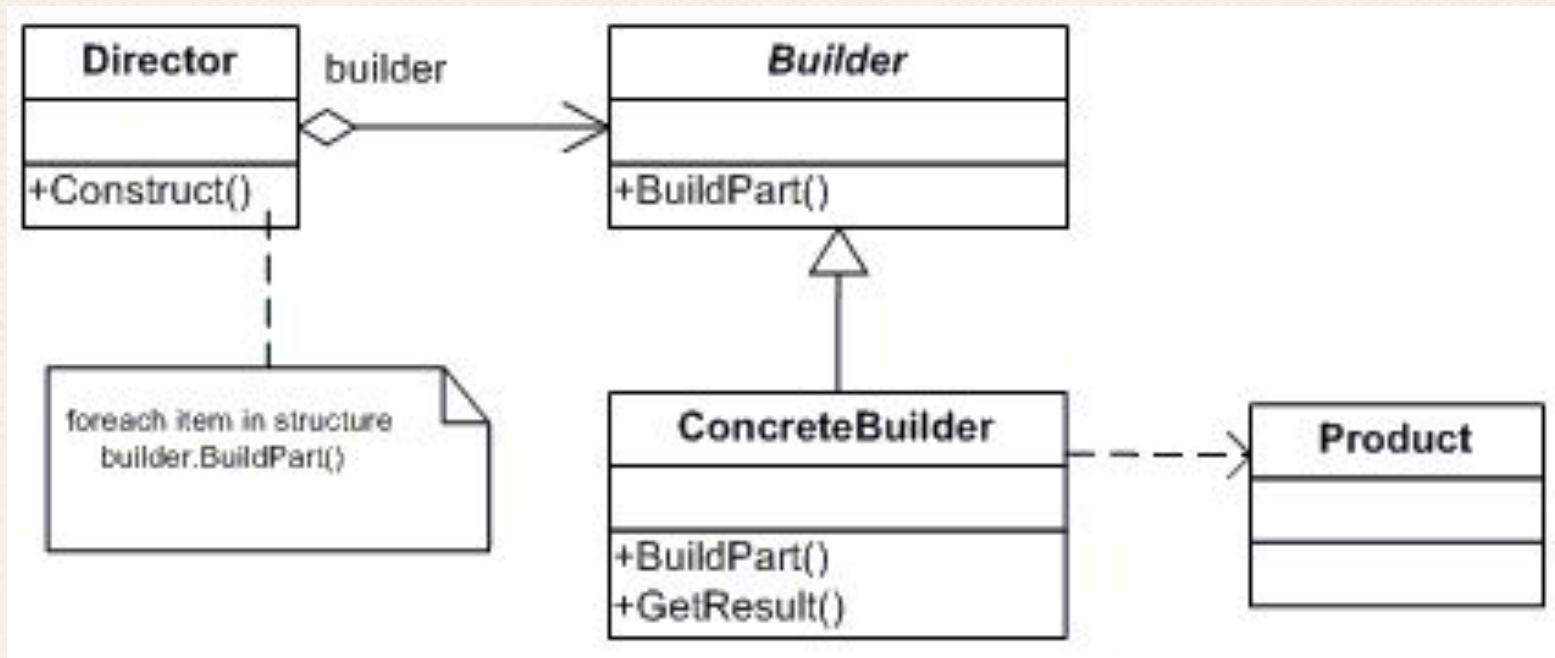
BUILDER: MOTIVAÇÃO

- Esse padrão permite que um objeto cliente construa um objeto complexo especificando apenas seu tipo e conteúdo, sendo protegido dos detalhes relacionados à representação do objeto.

BUILDER: APLICABILIDADE

- O algoritmo para criação de um objeto complexo deve ser independente das partes que compõem o objeto e de como elas são montadas.
- O processo de construção deve permitir diferentes representações para o objeto que é construído.

BUILDER: ESTRUTURA



BUILDER: PRÓS

- Construir objetos passo a passo, adiar etapas de construção ou executar etapas recursivamente.
- Reutilizar o mesmo código de construção ao criar várias representações de produtos
- Isolar o código de construção complexo da lógica de negócios do produto.

BUILDER: CONTRA

- A complexidade geral do código aumenta, pois o padrão requer a criação de várias novas classes.

REFERÊNCIAS

GAMMA, Erich. Padrões de Projetos: Soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. trad. Luiz A. Meirelles Saliado. Bookman. Porto Alegre – RS, 2000.

“Refactoring Guru: The Catalog of Design Patterns - Abstract Factory”. Disponível em: <<https://refactoring.guru/design-patterns/abstract-factory>>. Acessado: 05 de maio de 2019.

REFERÊNCIAS

“OO Design: Design Patterns - Abstract Factory”.

Disponível em:

<<https://www.oodesign.com/abstract-factory-pattern.html>>. Acessado: 05 de maio de 2019.

“SourceMaking: Design Patterns - Builder”.

Disponível em:

<https://sourcemaking.com/design_patterns>.

Acessado: 05 de maio de 2019