
BUILDER DESIGN PATTERN

1. Builder Tasarım Kalıbı

Builder (Kurucu) Tasarım Deseni karmaşık yapıdaki nesnelerin oluşturulmasında, istemcinin nesne tipi belirterek üretimi gerçekleştirilebilmesini sağlamak için kullanılır.



Builder Tasarım Kalıbı Ne Zaman Kullanılır?

- **Problem 1** : Çok fazla parametre alan obje varsa
- **Problem 2** : Farklı parametre kombinasyonlarına sahip birden çok constructor varsa
- **Problem 3** : Nesnenin oluşturulduktan sonra değişmez (immutable) olması isteniyorsa

Eğer bir objeyi yaratırken bu objenin minimum parametre setiniz ile yaratılmasını ve bu alanların yaratıldığı andaki gibi kalmasını istiyorsanız Builder tasarım kalıbını kullanabilirsiniz.

```
public class Main {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        Telefon tel1 = new Telefon.TelefonBuilder("kirmizi", "xiaomi", 64)  
                        .kablosuzSarj(true)  
                        .radyo(true)  
                        .build();  
  
        Telefon tel2 = new Telefon.TelefonBuilder("mavi", "samsung" ,  
128)  
                        .nfc(true)  
                        .piksel(true)  
                        .kablosuzSarj(true)  
                        .build();  
    }  
}
```

```
        System.out.println(tel1);
        System.out.println(tel2);
    }
}
```

```
public class Main {

    public static void main(String[] args) {

        Telefon tel1 = new Telefon.TelefonBuilder("kirmizi", "xiaomi", 64)
            .kablosuzSarj(true)
            .radyo(true)
            .build();

        Telefon tel2 = new Telefon.TelefonBuilder("mavi", "samsung" ,
128)
            .nfc(true)
            .piksel(true)
            .kablosuzSarj(true)
            .build();

        System.out.println(tel1);
        System.out.println(tel2);

    }

}
```



