

Builder

A Solução

No padrão Builder iremos quebrar o processo de criação do objeto em etapas, e em vários métodos, como ferramentas e componentes, preciso de motor, ok a classe Motor estará disponível, preciso de uma caçamba afinal estamos fazendo uma caminhonete, temos o Componente Caçamba que está a nossa disposição.

Esses componentes serão chamados builders, que são os itens para construir o objeto complexo.

A sequência da construção, será guiada por um Diretor, que recebe quais os métodos ele precisa, e sempre que solicitado, dispara a sequência para os builders, que irão construir o objeto.

Assim, temos uma biblioteca de componentes e ferramentas, que são acessadas pelo diretor quando provocado a construir algum modelo pré-estabelecido por meio de uma interface.