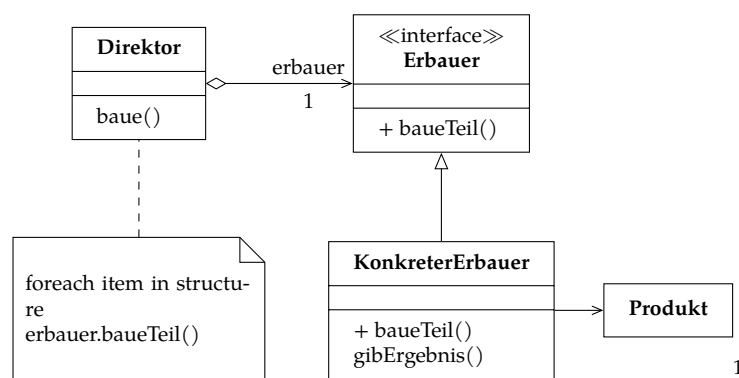


Erbauer (Builder)

Weiterführende Literatur:

- Wikipedia-Artikel „Erbauer (Entwurfsmuster)“
- Gamma u. a., *Design Patterns CD*, Seite 86-92
- Eilebrecht und Starke, *Patterns kompakt*, Kapitel 3.2, Seite 29-33

UML-Diagramm



Akteure

Erbauer Der Erbauer spezifiziert eine abstrakte Schnittstelle zur Erzeugung der Teile eines komplexen Objektes.

KonkreterErbauer Der konkrete Erbauer erzeugt die Teile des komplexen Objekts durch Implementierung der Schnittstelle. Außerdem definiert und verwaltet er die von ihm erzeugte Repräsentation des Produkts. Er bietet auch eine Schnittstelle zum Auslesen des Produkts.

Direktor Der Direktor konstruiert ein komplexes Objekt unter Verwendung der Schnittstelle des Erbauers. Der Direktor arbeitet eng mit dem Erbauer zusammen: Er weiß, welche Baureihenfolge der Erbauer verträgt oder benötigt. Der Direktor entkoppelt somit den Konstruktionsablauf vom Klienten.

Produkt Das Produkt repräsentiert das zu konstruierende komplexe Objekt.²

Literatur

- [1] Karl Eilebrecht und Gernot Starke. *Patterns kompakt. Entwurfsmuster für effektive Softwareentwicklung*. 2019.

¹Wikipedia-Artikel „Erbauer (Entwurfsmuster)“.

²Wikipedia-Artikel „Erbauer (Entwurfsmuster)“.

- [2] Erich Gamma u. a. *Design Patterns CD. Elements of Resuable Object-Oriented Software*. 1995.
- [3] Wikipedia-Artikel „Erbauer (Entwurfsmuster)“. [https://de.wikipedia.org/wiki/Erbauer_\(Entwurfsmuster\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Erbauer_(Entwurfsmuster)).