

Padrão de Projeto Decorator

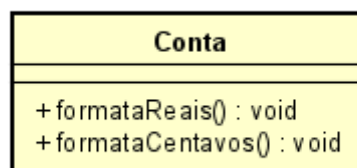
Aluno: Daniel Maciel

O Decorator é um padrão de projeto estrutural que permite que você acople novos comportamentos para objetos ao colocá-los dentro de invólucros de objetos que contêm os comportamentos.

O Decorator nos permite estruturar sua lógica de negócio em camadas, criar um decorador para cada camada, e compor objetos com várias combinações dessa lógica durante a execução. O código cliente pode tratar de todos esses objetos da mesma forma, como todos seguem a mesma interface comum.

Problema:

Existem diversas formas de mostrar o saldo para conta, dependendo da situação apresentada no sistema(formatado em reais, formatado em centavos, entre outras). Para não adicionar esses comportamentos na classe principal(Classe Conta), e estender o comportamento dela respeitando o princípio do Aberto Fechado, nós podemos utilizar o padrão Decorator.



Solução:

Criaremos um **ContaDecorator**, que terá os comportamentos da classe **Conta**, mas estenderá também novos comportamentos (como, por exemplo, mostrar o saldo em reais e o saldo em centavos).

