

-Quelle est la différence entre le pattern Builder et le simple constructeur d'objet (ou constructeur avec beaucoup de paramètres) ?

-Le director est-il obligatoire pour utiliser le pattern Builder?

-Pourquoi utilise-t-on souvent une interface ou une classe abstraite pour le Builder plutôt qu'une classe concrète directement ?

-Dans quel cas est-il préférable d'utiliser le pattern Builder ?

-Peut-on utiliser un ConcreteBuilder sans Director ?