*Decorator* е структурен шаблон за дизайн, който се използва в обектно-ориентираното програмиране.

Този шаблон може да бъде използван за разширяването на функционалността на опеределен клас по времето на изпълнение на програмата, като запазва интерфейса му. Това разширение може да бъде постигнато чрез прибавянето на нов клас които "обвива" оригиналния клас. Декораторите предоставят гъвкава алтернатива на наследяването за разширяване на функционалността.

Като цяло декоратора държи инстанция на класа който декорира в себе си:

using System;

  class MainApp

  {

    static void Main()

    {

      // Create ConcreteComponent and two Decorators

      ConcreteComponent c = new ConcreteComponent();

      ConcreteDecoratorA d1 = new ConcreteDecoratorA();

      ConcreteDecoratorB d2 = new ConcreteDecoratorB();

      // Link decorators

      d1.SetComponent(c);

      d2.SetComponent(d1);

      d2.Operation();

      // Wait for user

      Console.Read();

    }

  }

  // "Component"

  abstract class Component

  {

    public abstract void Operation();

  }

  // "ConcreteComponent"

  class ConcreteComponent : Component

  {

    public override void Operation()

    {

      Console.WriteLine("ConcreteComponent.Operation()");

    }

  }

  // "Decorator"

  abstract class Decorator : Component

  {

    protected Component component;

    public void SetComponent(Component component)

    {

      this.component = component;

    }

    public override void Operation()

    {

      if (component != null)

      {

        component.Operation();

      }

    }

  }

  // "ConcreteDecoratorA"

  class ConcreteDecoratorA : Decorator

  {

    private string addedState;

    public override void Operation()

    {

      base.Operation();

      addedState = "New State";

      Console.WriteLine("ConcreteDecoratorA.Operation()");

    }

  }

  // "ConcreteDecoratorB"

  class ConcreteDecoratorB : Decorator

  {

    public override void Operation()

    {

      base.Operation();

      AddedBehavior();

      Console.WriteLine("ConcreteDecoratorB.Operation()");

    }

    void AddedBehavior()

    {

    }

  }