Builder Patron:

Crear objetos complejos paso a paso

Producir diferentes tipos y representaciones de un objeto utilizando el mismo proceso de construcción.

Sugiere que se extraiga el código de construcción del objeto de su propia clase y se mueva a objetos separados llamados constructores.

La clase constructora tendrá los mismos atributos de la clase original, pero cada campo tendrá un set reservado (sin el prefijo set), y un método de compilación build que retorna la instancia creada del objeto.

El patron sugiere que el código común en la creación de objetos debe extraerse a una clase llamada Director