

CASOS DE USO BUILDER

1. Se requiere crear un programa simulador Ciudad, para esto se requiere una clase que es la abstracción de una casa, tal clase tiene como parámetros color, metrosCuadrados, materialTecho, habitaciones, baños y materialPiso.

Implemente patrón builder con clase Directora para crear instancias de la clase Casa.

2. Tome tres clases de un proyecto trabajado anteriormente e implemente patrón builder, de tal manera que en el lugar donde se está creando la instancia, ahora aparezca el típico método channing.