**Problema Decorator**

Ejemplo: Juego de avatares y mapas con diferentes temas

Descripción: es un juego de niveles y temas, en donde cada nivel representa un tema diferente.

En este caso DatosMapa representa la interfaz del patrón de diseño Decorator a través DatosMapa se obtienen los datos que necesita Mapa para saber cuál de los tres mapas se van a utilizar en cada nivel y a la vez también se definen los temas que va a utilizar cada mapa.

La cantidad de mapas son tres y los temas que se pueden utilizar son Dia, Noche, otoño, primavera y verano.

Los temas los va a utilizar directamente la clase MapaDecorator.

A través de este patrón de diseño también podemos realizar la personalización de los avatares del juego, como las armas, vestuario y características dependiendo de los niveles y puntuaciones.

