

Document descriptif du pattern Builder

I. Le pattern Builder

La structure générique de ce pattern dans le cadre de l'exemple du cours est celui donné sur le schéma ci-dessous, dont les participants au nombre de 5 sont :

- **Le Directeur** : Construit l'objet pizza en utilisant l'interface du monteur.
- **La pizza** : Représente l'objet complexe en cours de construction.
- **Le monteur Pizza abstrait** : Précise la classe abstraite pour la création de partie de l'objet Pizza.
- **Les monteurs Pizza Reine et Pizza Piquante** : Qui sont les classes concrètes qui construisent et assemblent les parties du produit complexe dans ce cas Pizza, par implémentation des méthodes du monteur Abstrait.

