

# 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 7 sont :

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

