

Padrões de Projeto - Builder
Aluno: Lucas Fernandes Ramos

O Builder é definido como um padrão de projeto criacional que permite a construção de objetos complexos passo a passo. Ele permite que a produção de diferentes tipos e representações de um objeto usando o mesmo código de construção.

No diagrama de classes, as classes Administrador, Aluno e Professor herdam (marcados em vermelho) da classe Usuário. Porém com o padrão de projeto builder, poderia se ter uma apenas uma classe Usuario com todos os métodos necessários para fazer os modelos citados.

Com isso facilitaria na hora de fazer uma objeto customizado que às vezes precisa ter mais informações para compor seus atributos.

