Будівельник

Будівельник - це породжуючий патерн для проектування складних об'єктів.

Він дає можливість використовувати один і той же код для отримання різних об'єктів.

class Pizza {

Pizza(int часПрибуття) { ... }

Pizza(int часПрибуття, int номерРейсу) { ... }

Pizza(int часПрибуття, int номерРейсу, int номерМісця) { ... }

// ...

Цей патерн розбиває процес конструювання об'єкта на окремі кроки (наприклад, номерРейсу, часПрибуття, номерМісця і інші).

Щоб створити об'єкт, потрібно по черзі викликати методи будівельника.

Причому не потрібно запускати всі кроки, а тільки ті, що потрібні для виконання запиту саме по заданим параметрам.