# Decorator

## Descripción / Explicación

Decorator es un patrón de diseño estructural que te permite añadir funcionalidades a objetos colocando estos objetos dentro de objetos encapsuladores especiales que contienen estas funcionalidades.

## Explicación del contexto

Para implementar este algoritmo se ha realizado el establecimiento de una pizzería. En esta pizzería hay tres tipos de pizza que se pueden seleccionar: de masa madre, de quinoa o integral. Después de haber seleccionado la pizza deseada, se le puede añadir tanto embutido como queso. Dentro del embutido podemos añadir jamón o chorizo y dentro del queso podemos seleccionar mozzarella o parmesano. El cliente puede decidir crear la pizza a su gusto con los ingredientes que quiera o sin ninguno. Por ello, cada pizza será totalmente diferente y tendrá un precio también diferente dependiendo lo que contenga.

## UML

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente