

ZUSAMMENFASSUNG: BUILDER PATTERN

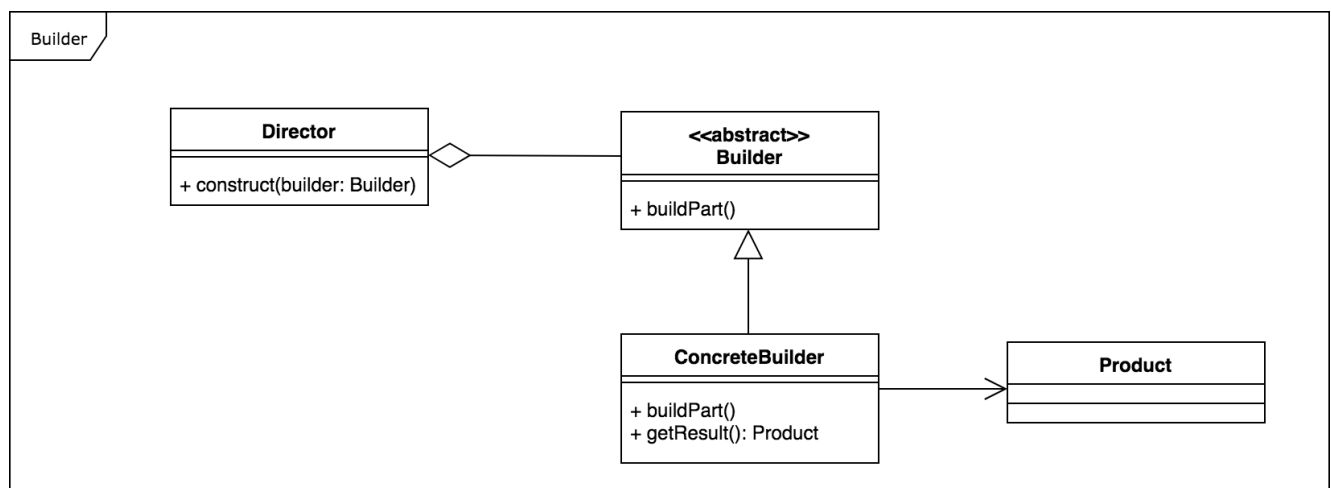
ZWECK

Mithilfe des Builder Pattern kann man ein Objekt Stück für Stück aufbauen und am Ende das Ergebnis zurückgeben lassen. Dadurch wird ermöglicht, dass derselbe Konstruktionsprozess letztendlich verschiedene Repräsentationen erzeugen kann.

Es gibt drei Anwendungsfälle, bei denen ein Builder zum Einsatz kommen kann:

- Die Instanziierung eines Objektes ist schwer und komplex
- Wenn es verschiedene Variationen des Objektes gibt (Indikator: viele überladene Konstruktoren)
- Applikationen, die etwas von einem Format in ein anderes Format konvertieren

UML DIAGRAMM



VORTEILE

- Implementation der Konstruktion und Repräsentation werden voneinander isoliert
- Neue Repräsentationen können durch eine neue ConcreteBuilder-Klasse sehr einfach hinzugefügt werden
- Hilft, Anzahl der Parameter im Konstruktor zu minimieren, sodass keine NULL für optionale Parameter an den Konstruktor übergeben werden muss
- Objekte die aus mehreren Teilen zusammengesetzt werden, werden dadurch immer in einem vollständigen Zustand instanziiert

NACHTEILE

- Mehr Code erforderlich