

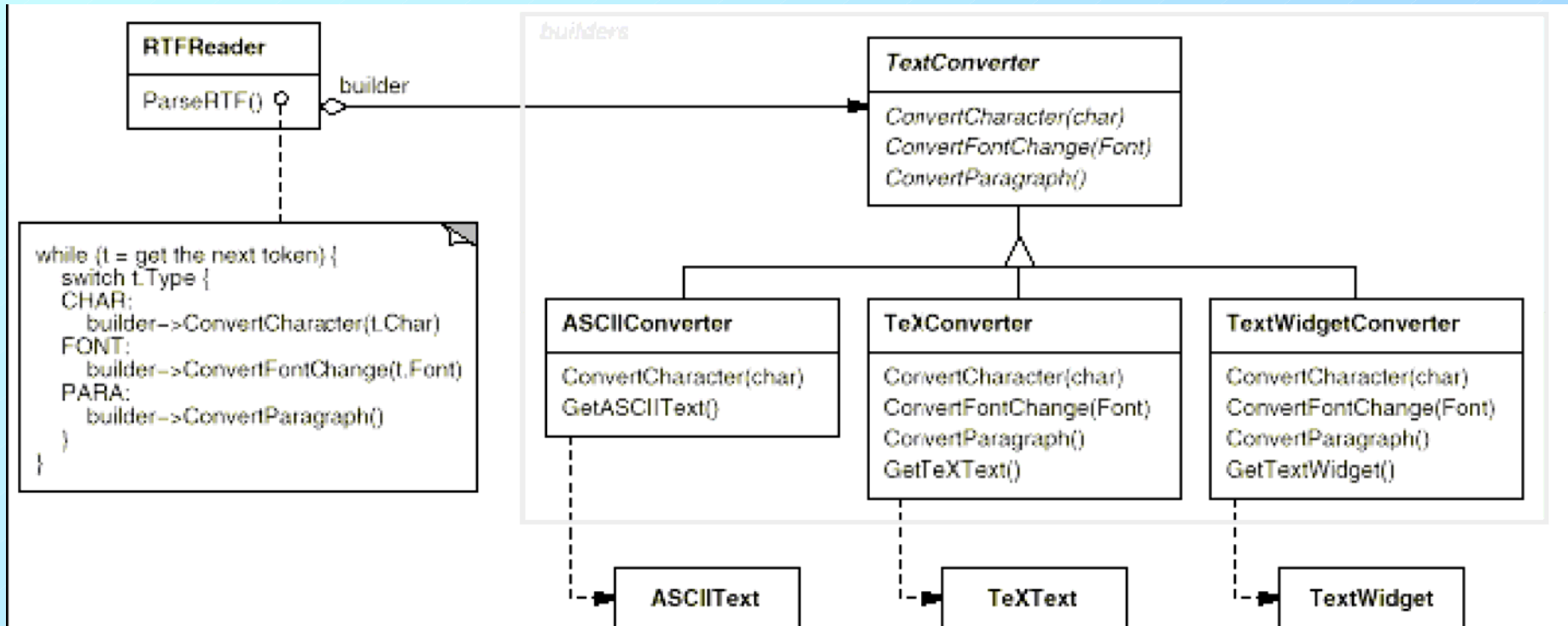


# Ingegneria del Software II

Prof. Mauro Migliardi

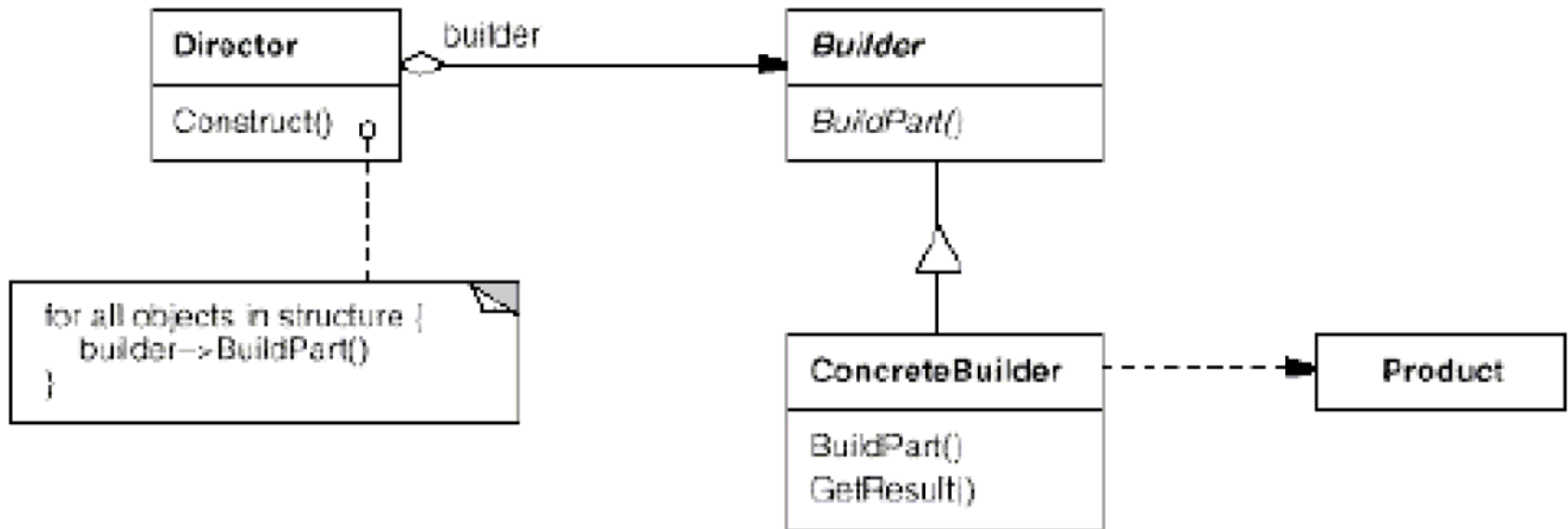


# Design Pattern *Builder*



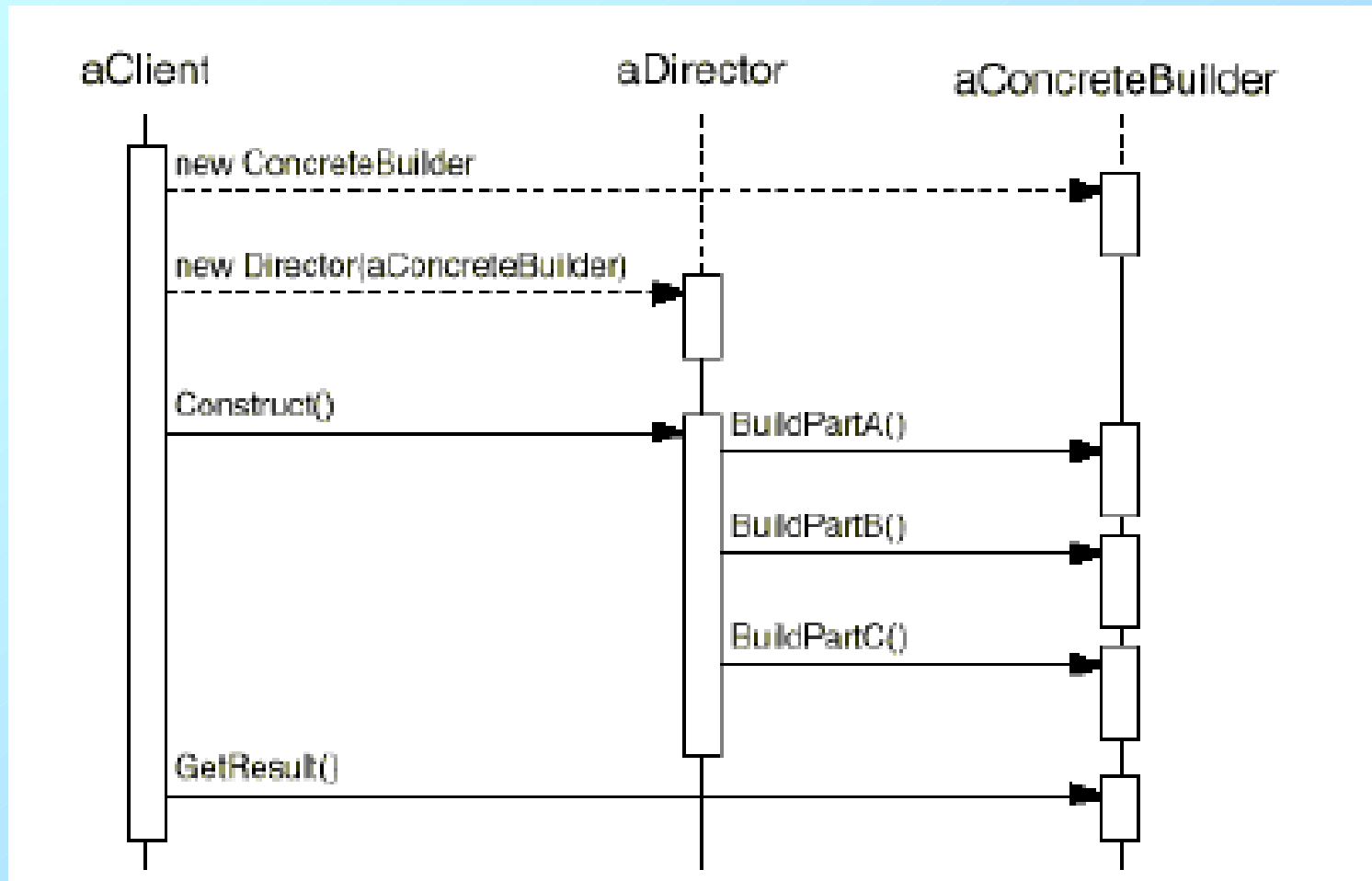


# Struttura del Pattern





# Sequenza di Collaborazioni





# Cosa si Ottiene?

- Un builder permette di:
  - Variare la rappresentazione interna
  - Separare costruzione da rappresentazione interna
  - Controllare in modo fine la costruzione



# Perche' non e' una Factory?

- Enfasi sui passi della costruzione
  - Non enfasi sulle famiglie di oggetti costruiti
- Facilmente si costruiscono oggetti non direttamente in relazione
  - Non specializzazioni di una classe base
  - Effettivamente oggetti diversi