

Patrón de Diseño Estructural Decorator

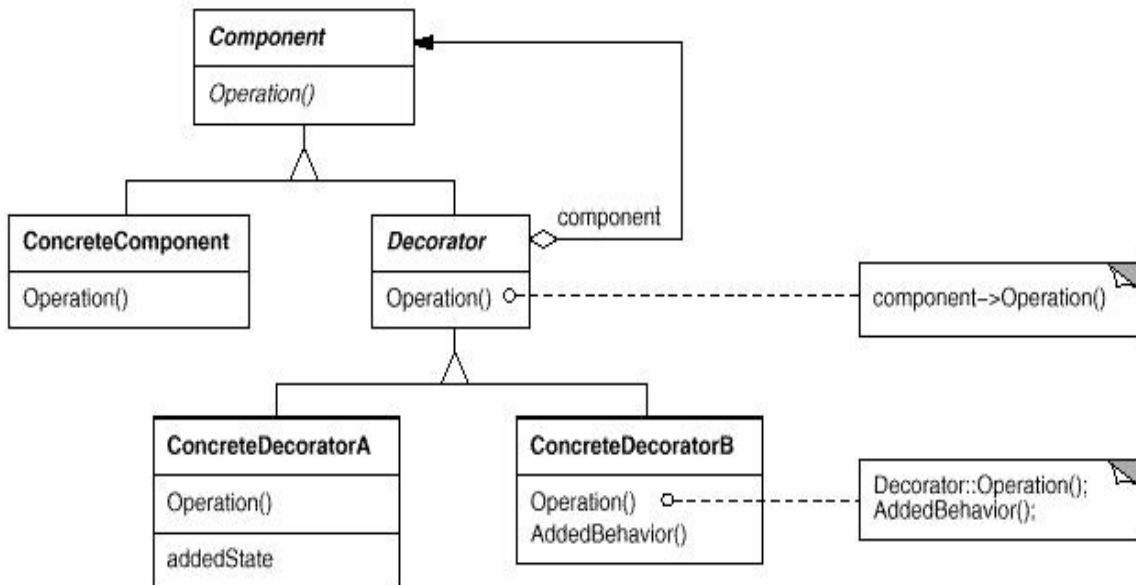
Decorator es un patrón de diseño estructural, cuyo objetivo principal es el de evitar un sin fin de clases heredadas.

- La idea de decorar un objeto (o envolver, como también se conoce), es agregarle nuevas funcionalidades o características al mismo.
- Estas nuevas funcionalidades se pueden lograr mediante el uso de herencia simple, pero hay ocasiones en que la herencia genera muchas combinaciones.

Con Decorator se quiere solucionar los siguientes problemas:

- Se tiene un objeto al que se le quiere aplicar una nueva característica.
- La característica se le debe aplicar dinámicamente.
- No se sabe qué característica es la que se va aplicar.

Para lograr esto, se utiliza el siguiente patrón:



Hay algunos puntos a tomar en cuenta de este patrón de diseño:

- Hay clases genéricas que van a ser heredadas, de manera que los métodos del objeto a decorar sean accesibles.
- Se crea un objeto “decorador” que conozca todas las características que se van a agregar.
- Se crean los objetos de características que las agregan.