

# Frameworks

Padrão de projeto: Decorator

# Padrão de projeto: Decorator

- Tipo: Padrão de projeto Estrutural
- Adiciona responsabilidades para um objeto dinamicamente.
- O padrão Decorator permite modificar um objeto dinamicamente.
- Permite começar com um objeto "base" e decorá-lo com características em tempo de execução.
- É possível usar um ou mais Decorators para englobar um objeto

# Exemplo: Pizzaria

- Modelar uma pizzaria (tipos de pizzas)
- Exemplo: define as características de uma pizza básica, e em tempo de execução, adicionando os sabores e calcula o custo total.

# Exercício: Cafeteria

Usando o pattern decorator implemente uma solução para a montagem de cafés com base em ingredientes, para os seguintes sabores:

- Cappuccino
- Espresso
- Latte
- Mochaccino
- Chococino

Cafe cappuccino = new ??? // ingredientes ??