

 10

O que aprendemos?

Nesta aula, aprendemos:

- Que, embora não seja uma boa prática, às vezes temos objetos com muitas propriedades e possíveis variações
- Que a criação de objetos assim tende a ser de difícil leitura devida
- Que o padrão **Builder** pode ser utilizado para criar esses objetos de forma mais simples
- Que uma **Fluent Interface** nos permite encadear chamadas de métodos