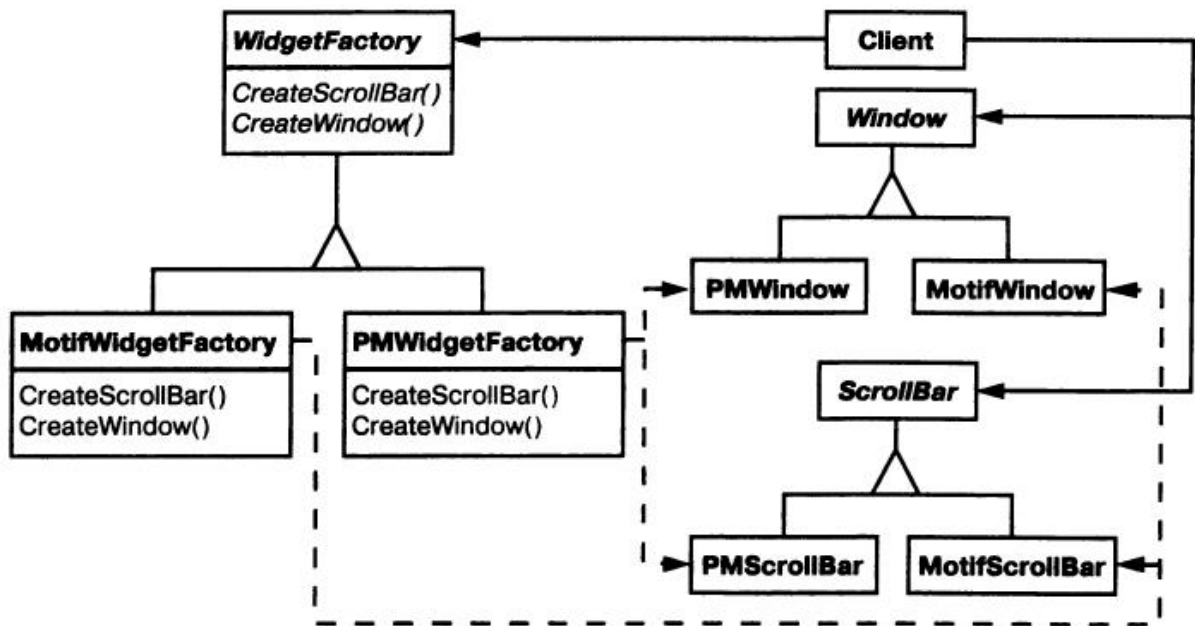


Порождающие паттерны

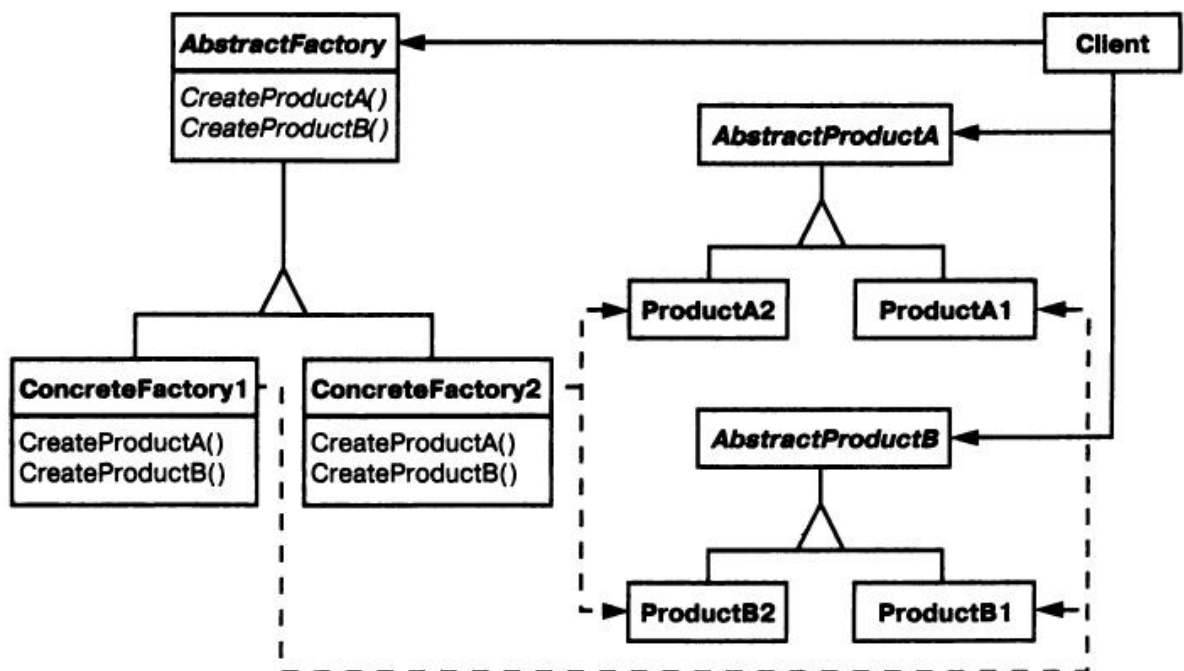
Abstract Factory

Предоставляет интерфейс для создания семейств взаимосвязанных или взаимозависимых объектов, не специфицируя их конкретных классов.

Пример: элементы интерфейса в разных ОС.



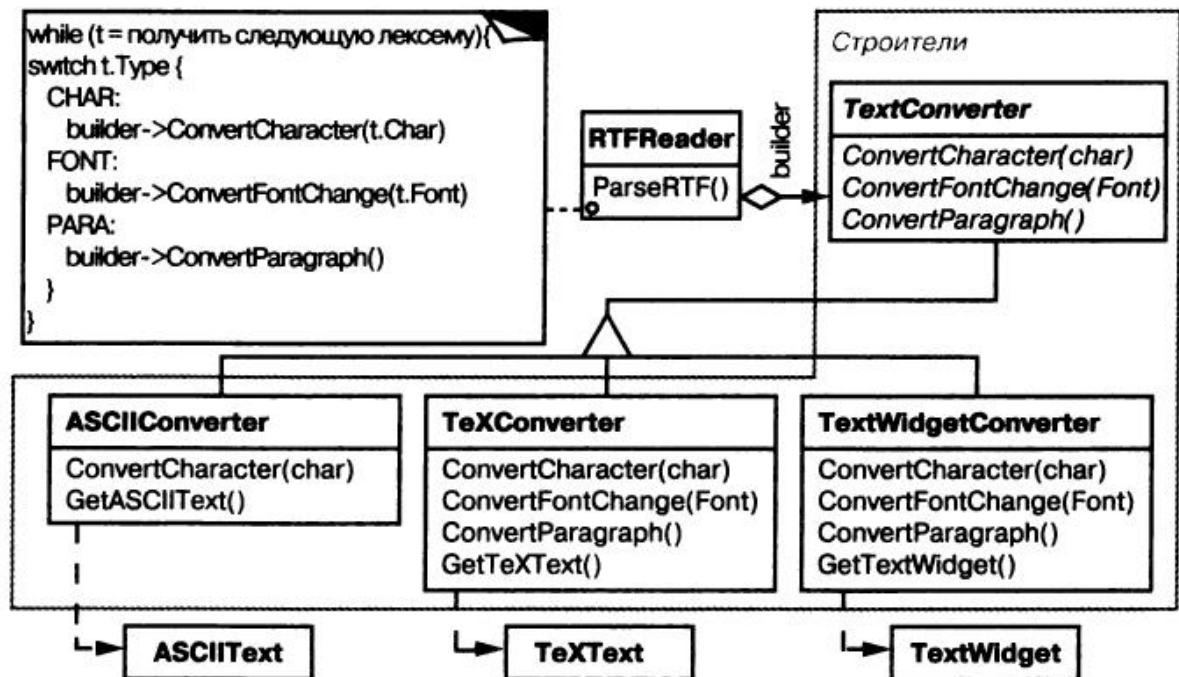
Структура:



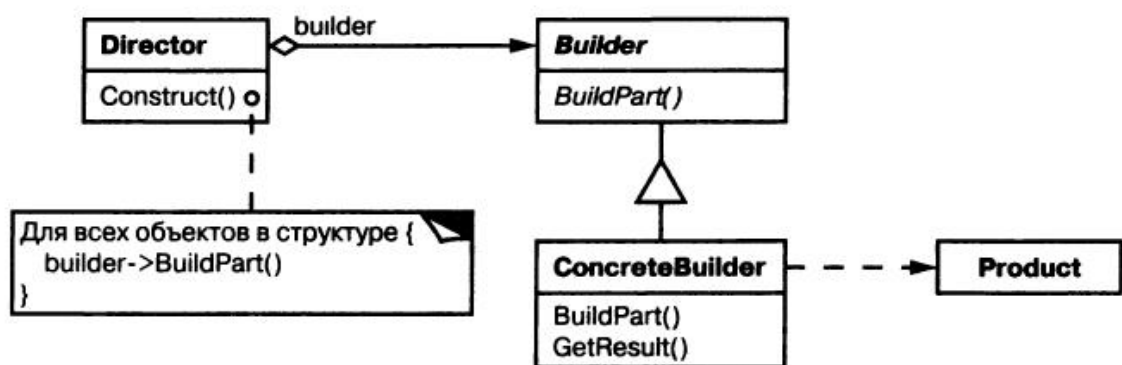
Builder

Отделяет конструирование сложного объекта от его представления, так что в результате одного и того же процесса конструирования могут получаться разные представления.

Пример: конвертирование одного формата во много разных.



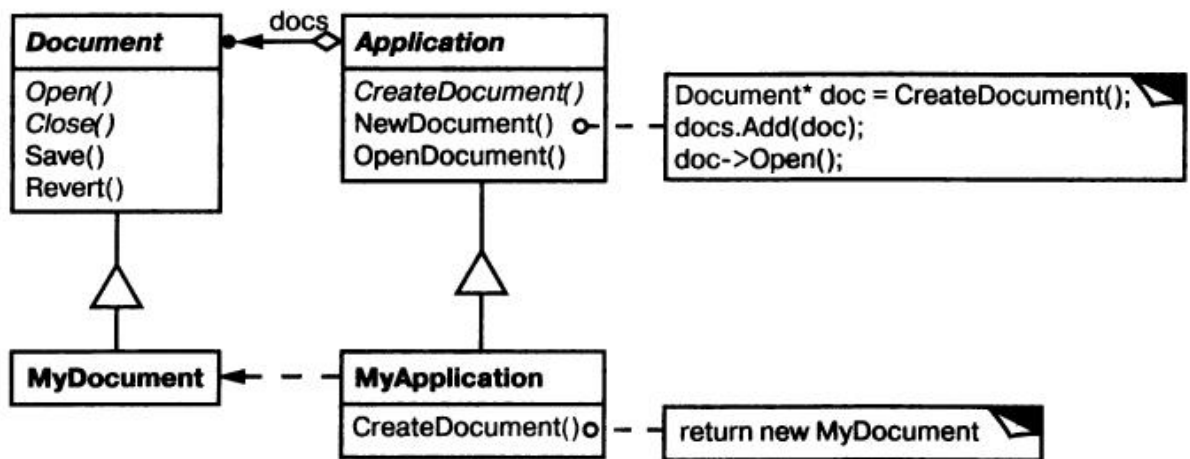
Структура:



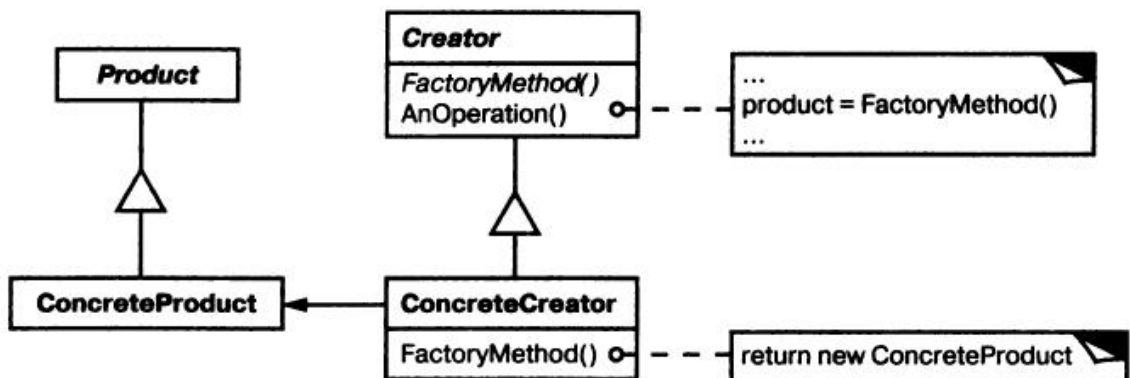
Factory Method

Определяет интерфейс для создания объекта, но оставляет подклассам решение о том, какой класс инстанцировать. Позволяет классу делегировать инстанцирование подклассам.

Пример: создание разных типов документов (doc, xls, ppt).



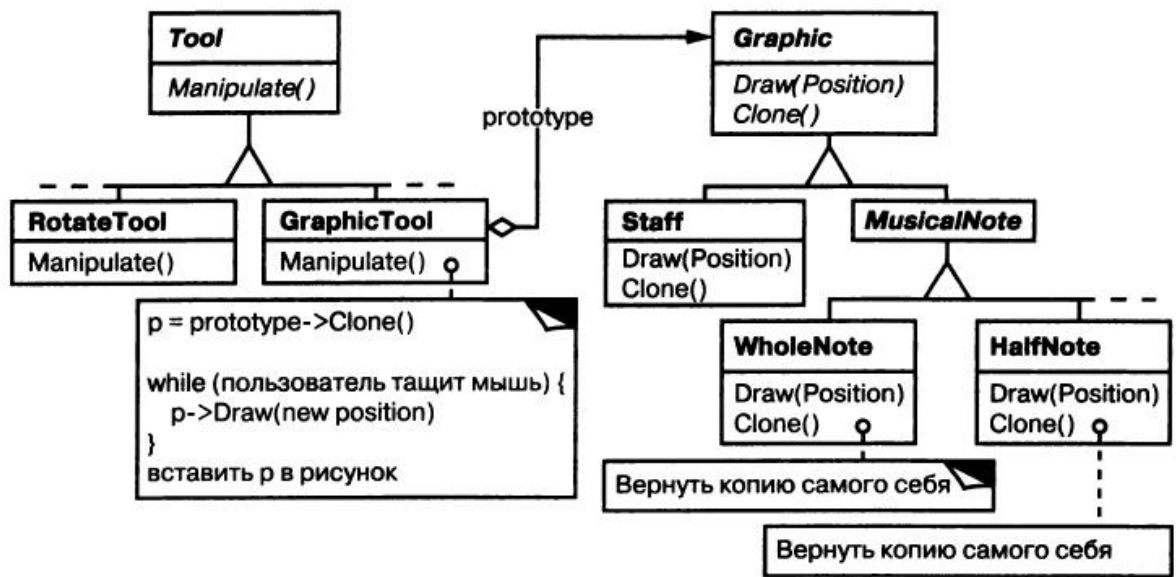
Структура:



Prototype

Задаёт виды создаваемых объектов с помощью экземпляра-прототипа и создаёт новые объекты путём копирования этого прототипа.

Пример: нотный стан.



Структура:

