Juan Diego Gómez Triana

Patrones de software corte 2

Documentación patrón Fabrica

“Factory” este patrón crea diferentes objetos según la necesidad del programa, con una super clase la cual crea el objeto según la instancia escogida para su uso en el sistema, con la creación de otras sub clases que permiten la correcta creación de los objetos para esa clase. Así mismo se logra una separación entre la creación de objetos en cada parte del código, con la funcionalidad principal del programa, igualmente se implementan por medio de una clase padre, usando estos métodos en las demás subclases para así poder garantizar la creación de objetos progresiva.

En el ejemplo se verá un juego de piedra, papel o tijera, desarrollado en C#, en donde se usan diferentes parámetros tipo string, y por medio de una función random, usando switch para la creación de cada objeto según el string, llama a la clase padre, para darle los atributos a cada uno para la creación del objeto en el momento de que el usuario de click al botón de jugar.