#### ПК3 – Factory method

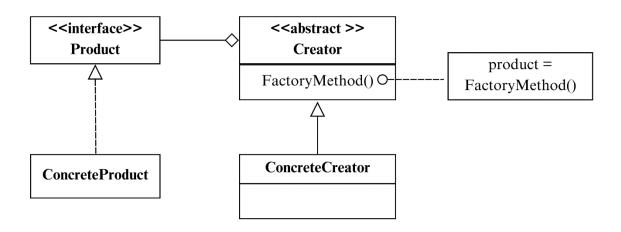
#### Дефиниција

Дефинише интерфејс за креирање објекта (производа), али преноси на подкласе одлуку коју ће класу истанцирати. Factory method преноси надлежност инстанцирања са класе на подкласе.

## Појашњење дефиниције

Дефинише интерфејс (Creator) за креирање објекта (производа), али преноси на подкласе (ConcreteCreator) одлуку коју ће класу (ConcreteProduct) истанцирати. Factory method преноси надлежност инстанцирања са класе (Creator) на подкласе(ConcreteCreator).

### Структура Factory method патерна



#### Учесници

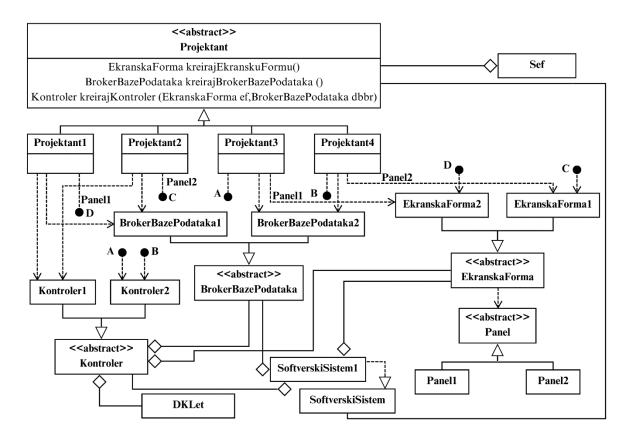
- **Creator** Дефинише интерфејс за креирање производа.
- ➤ ConcreteCreator Креира производ (ConcreteProduct) помоћу FactoryMethod методе.
- **Product** Дефинише интерфејс за производе који ће бити креирани.
- ➤ **ConcreteProduct** Дефинише производ који ће бити креиран и имплементира Product интерфејс.

**Кориснички захтев FMP:** Шеф развоја софтверског система (за вођење распореда летова) је послао захтев пројектантима софтверског система да надзиру процес израде софтверског система, креирају софтверски систем и елементе софтверског система:

- а) Екранску форму (view) са пољима за прихват и приказ података.
- b) Контролер за размену података између екранске форме и базе података.
- с) Брокер базе података помоћу кога се омогућава памћење, промена, брисање и приказ података.

Шеф неће имати никакве надлежности у процесу израде софтверског система.

### Дијаграм класа примера FMP



# Веза између елемената структуре решења Factory method патерна и структуре решења примера FMP

Елементи Factory Method патерна	Елементи структуре примера FMP
Client	Sef
Creator	Projektant
ConcreteCreator	Projektant1, Projektant2, Projektant3,
	Projektant4
AbstractProductA	EkranskaForma
AbstractProductB	BrokerBazePodataka
AbstractProductC	Kontroler
ProductA	EkranskaForma1, EkranskaForma2
ProductB	BrokerBazePodataka1,
	BrokerBazePodataka2
ProductC	Kontroler1, Kontroler2
Product	SoftverskiSistem
ConcreteProduct	SoftverskiSistem1