



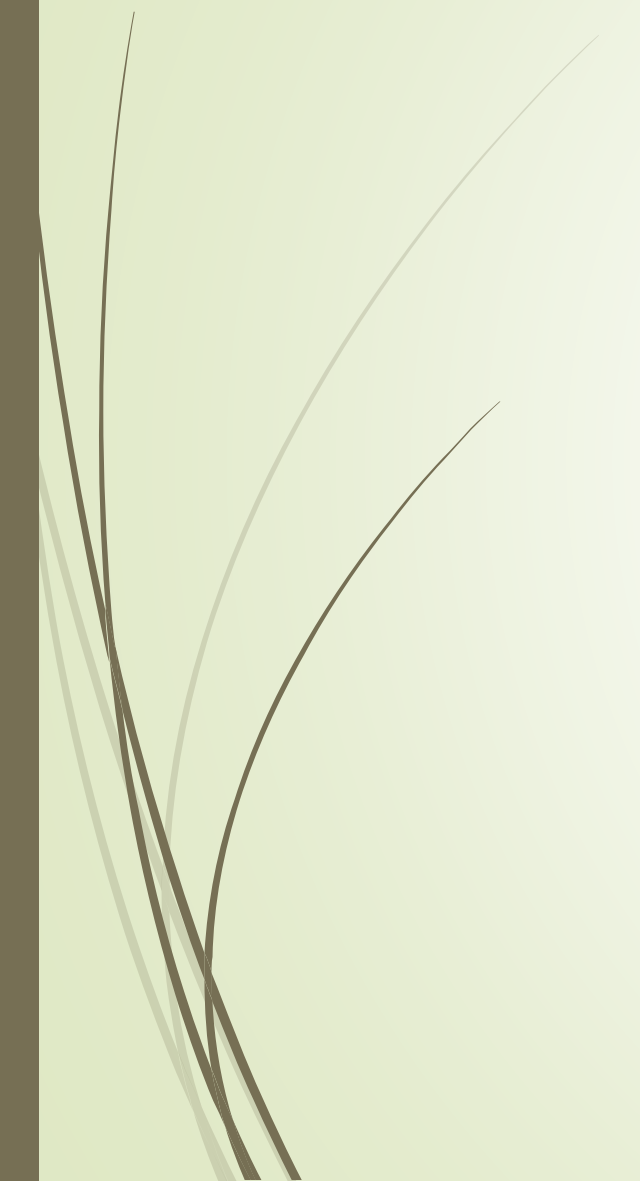
# Abstract Factory

*También conocido como "Factory of factories"*



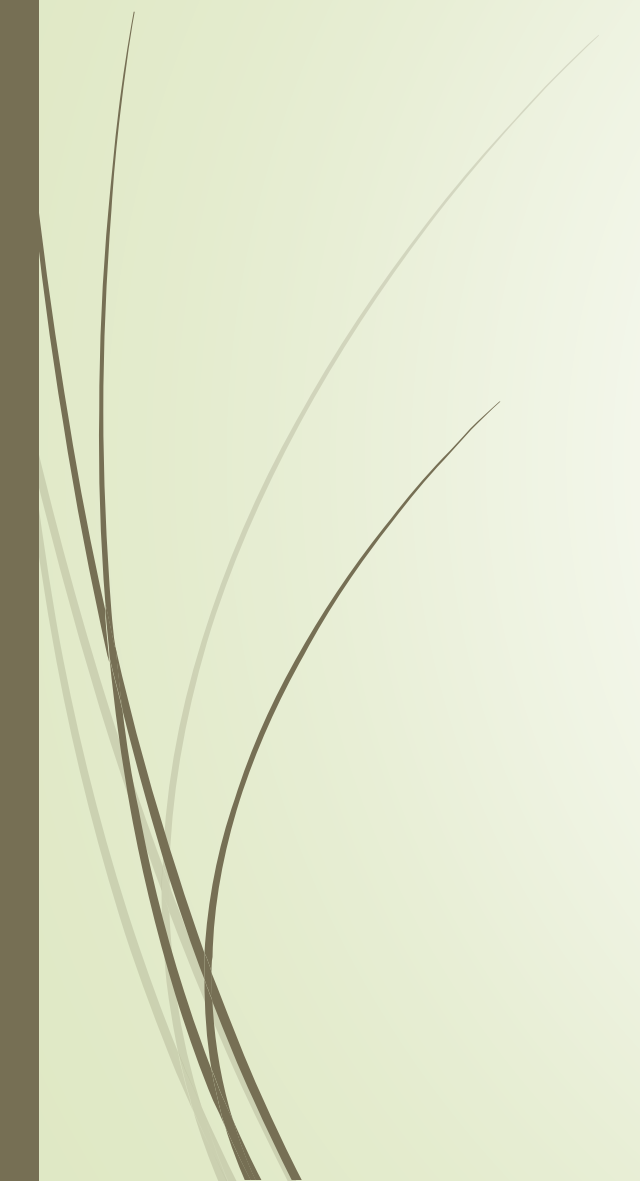
# Abstract Factory

Abstract Factory es un patrón de diseño creacional que nos permite producir familias de objetos relacionados sin especificar sus clases concretas.

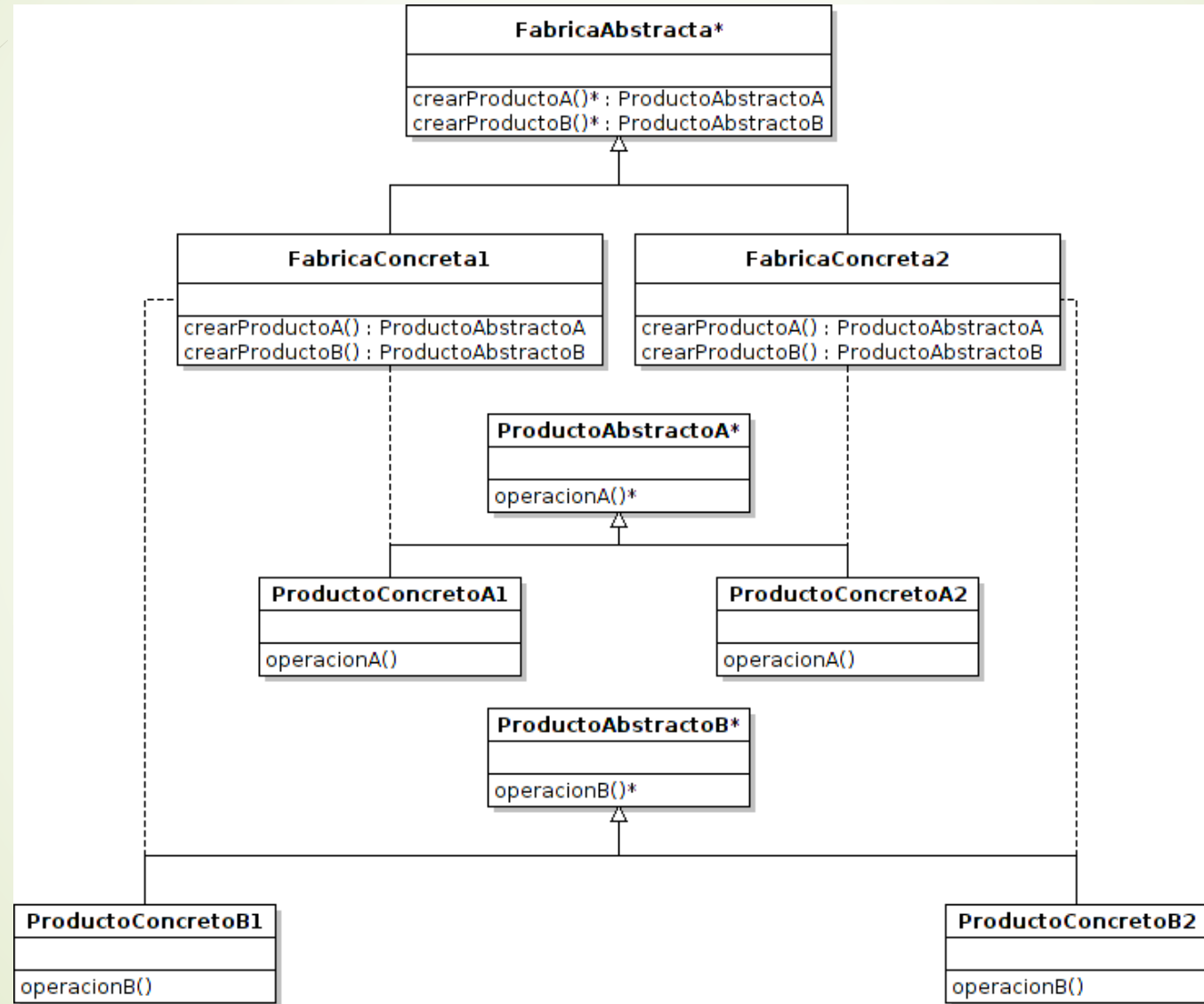




# Problemas que busca solucionar

- Un sistema debe ser independiente de como sus objetos son creados.
  - Un sistema debe ser 'configurado' con una cierta familia de productos.
  - Se necesita reforzar la noción de dependencia mutua entre ciertos objetos.
- 

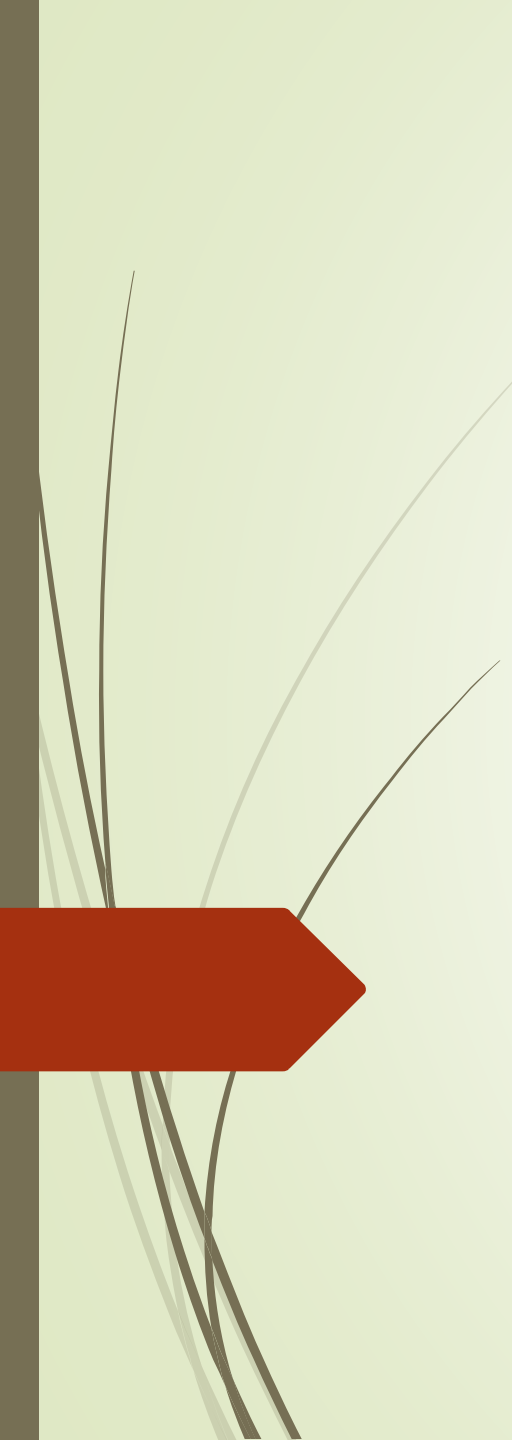
# Estructura





# Participantes

- **Fabrica abstracta:** declara una interfaz para operaciones que crean productos abstractos.
- **Fabrica concreta:** implementa operaciones para crear productos de concreto.
- **Producto abstracto:** declara una interfaz para un tipo de objetos de producto.
- **Producto:** define un producto que será creado por la FabricaConcreta correspondiente; implementa la interfaz ProductoAbstracto.
- **Cliente:** utiliza las interfaces declaradas por las clases FabricaAbstracta y ProductoAbstracto.



El patrón **Abstract Factory** está aconsejado cuando se prevé la inclusión de nuevas familias de productos, pero puede resultar contraproducente cuando se añaden nuevos productos o cambian los existentes, puesto que afectaría a todas las familias creadas.