**ACTIVIDAD PATRONES DE DISEÑOS**

**Factory**

**Daniel Esteban Lopez Castiblanco.**

El **patrón Factory** es un mecanismo que centraliza la creación de objetos en una clase especializada (fábrica), permitiendo generar instancias sin exponer la lógica de construcción al cliente. Por ejemplo, en un sistema de notificaciones, una FabricaNotificaciones podría crear objetos como EmailNotificacion, SMSNotificacion o PushNotificacion mediante un método único (ej. crearNotificacion("email")), evitando acoplamiento y facilitando la escalabilidad cuando se añaden nuevos tipos. Este patrón es ideal cuando la creación de objetos depende de condiciones complejas o debe abstraerse para mantener un código limpio y mantenible.





