定义

提供了一个创建一系列相关或相互依赖对象的接口，而无需指定它们具体的类

UML

应用场景

一个系统不依赖与产品如何被创建组合和表达的细节

一个系统有多个产品族，而系统只消费其中某一个产品族

优点

易于交换产品系列，由于具体工厂类在一个应用中只需要在初始化的时候出现一次，这就是的改变一个应用的具体工厂变得非常容易，它只需要改变具体工厂即可使用不同的产品配置。

它让具体的创建实例过程与客户端分离，客户端是通过它们的抽象接口操纵实例，产品的具体类名也被具体工厂的实现分离，不会出现在客户端代码中。

缺点

改动时会改动大批量代码

本质

选择产品族的实现

代码