

# Programación Orientada a Objetos

Unidad 4 - Patrones - Factory

# Unidad 4 - Patrones de Diseño

- Logro: Al finalizar la unidad el alumno aplica patrones de diseño en la solución de programas informáticos.

# Agenda

- ▶ Patrón Factory

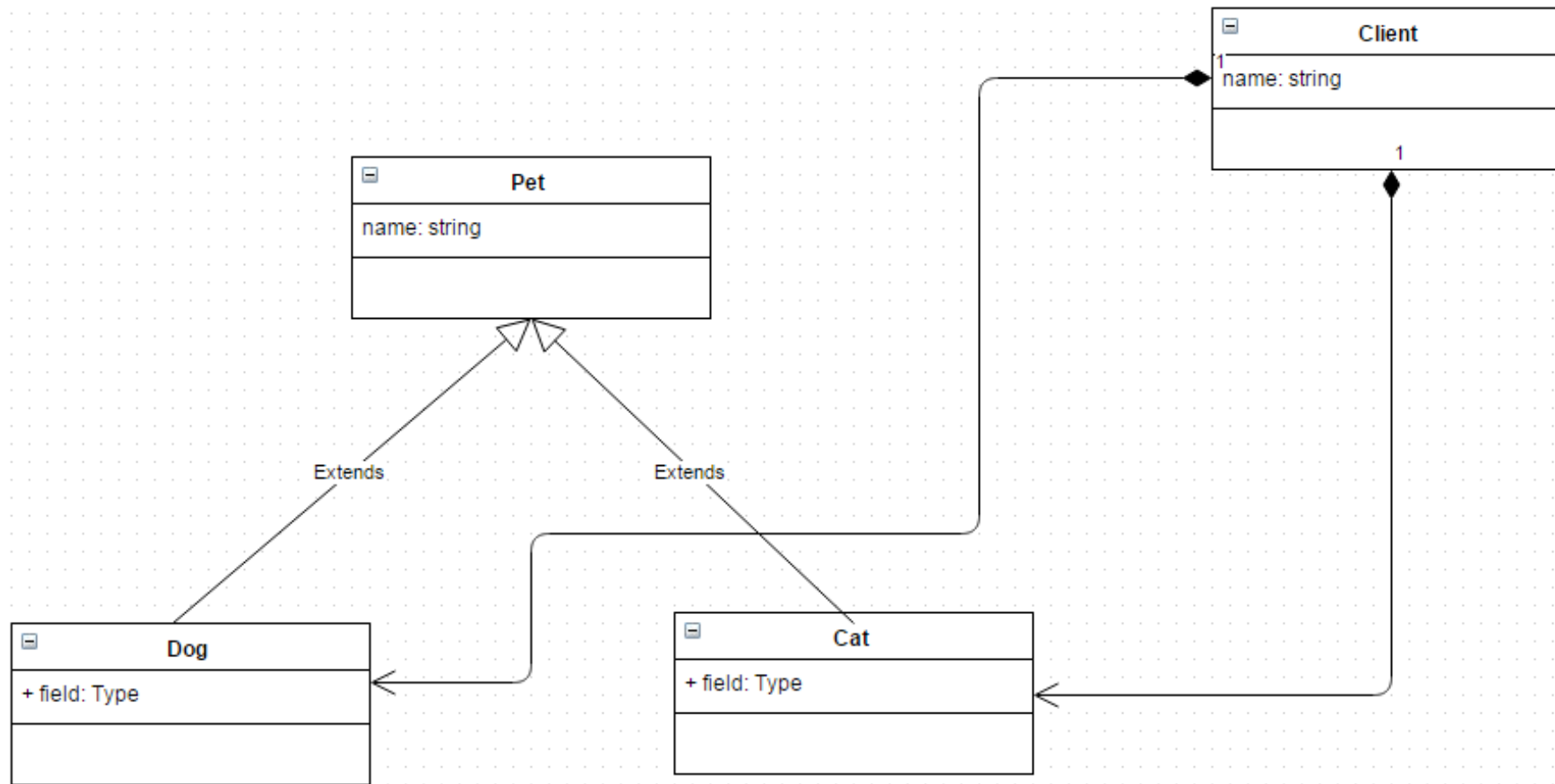
# Patrón Factory

- ▶ Es uno de los patrones más discutidos por la gran cantidad de formas de implementar.
- ▶ Existen de varios tipos como por ejemplo Simple Factory, Abstract Factory, Factory Method, etc.
- ▶ El objetivo principal es que sea una clase "experta" la encargada de instanciar las clases concretas y no tenga que ser otra clase modelo la encargada de hacerlo.
- ▶ Es un patrón usado por una gran cantidad de frameworks para evitar relaciones muy dependientes entre clases.

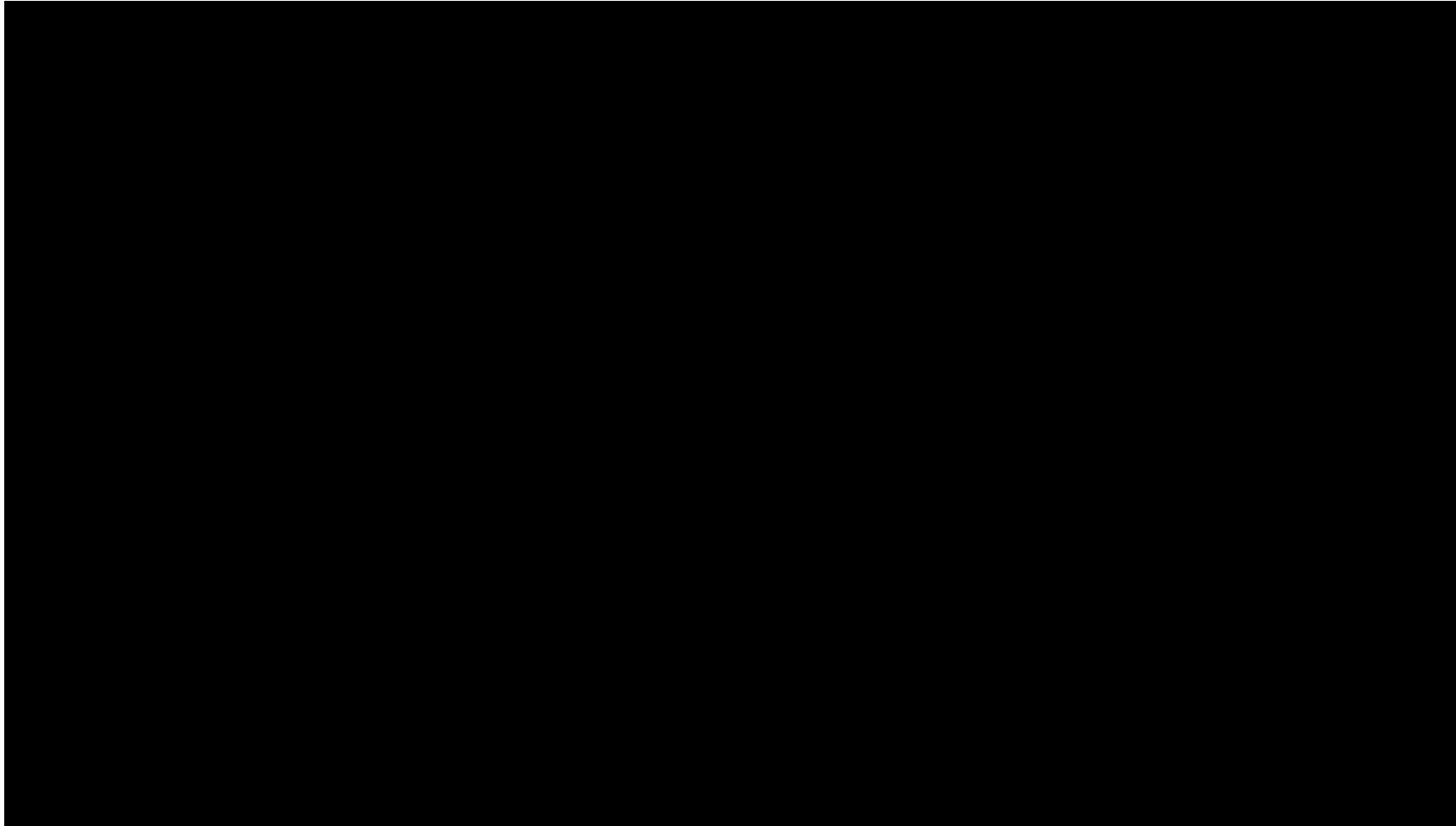
# Ejemplo

- ▶ En este caso tenemos una veterinaria donde los clientes pueden tener perros o gatos. En la estructura del programa decidimos que Cliente va a ser la clase encargada de instancias a las mascotas para luego agregarlas al arreglo de clientes.
- ▶ Este planteamiento nos llevaría al siguiente esquema.

# Ejemplo



# Desarrollo



# Ejemplo

