



From good to great!

Gutes kann noch besser werden,  
Sortiments- und Platzierungsoptimierung in einer neuen Dimension.

<https://github.com/HInformatikAG>



it-ag@hoffrogge.com

- Factory für einen zufälligen Tetromino

# Factory

## Design Pattern

---

- Factory als Fabrik für Java Klassen
- Es ist oft mühselig, viele ähnliche Objekte von Klassen zu erzeugen
  - Verschiedene Klassennamen
  - Verschiedene Parameter
  - „Konfiguration“ von Klassen

# Factory

## Design Pattern

---

- Factory als Fabrik für Java Klassen
- Eine Factory kann diese Aufgabe übernehmen
- Teile der Factory mit, welche Klasse instanziiert werden soll
- Die Factory übernimmt die Arbeit

# Factory

## Design Pattern

---

- Factory als Fabrik für Java Klassen
- Beispiel Tetrominos
- Alle Tetrominos implementieren das Interface TetrominoSpielstein
- Das Spiel muss nicht wissen, wie die einzelnen Spielsteine erzeugt werden
  - Es reicht der Factory zu sagen, „Ich brauche einen Block“ oder „Ich brauche einen L-Stein“
- Die Factory kennt dann alle Details, um den Spielstein zu erzeugen