Membres du groupe :

Classe : IMTICIA 5

* ANDRIFIONONANA Herimanambatra Seraphin n°3
* RAMELSON Iangolana Riantsoa n°4
* RASOAHARINIRINA Sidonie Fanomezantsoa n°6

# Factory method pattern – Modèle de méthode d’usine

Dans la programmation basée sur les classes, le « *Factory method pattern* » est un modèle de création qui utilise des méthodes de fabrique pour résoudre le problème de la création d’objets sans avoir à spécifier la classe exacte de l’objet qui sera créé. Cela se fait en créant des objets en appelant une méthode de fabrique – soit spécifiée dans une interface et implémentée par des classes enfants, soit implémentée dans une classe de base et éventuellement remplacée par des classes dérivée – plutôt qu’en appelant un constructeur.

Définissez une interface pour créer un objet, mais laissez les sous-classes décider de la classe à instancier. La méthode « *Factory »* permet à une classe de différer l’instanciation qu’elle utilise aux sous classes.

La création d’un objet nécessite souvent des processus de complexes inappropriés à inclure dans un objet de composition. La création de l’objet peut conduire à une duplication significative du code, put nécessiter des informations non accessibles à l’objet de composition, peut ne pas fournir un niveau d’abstraction de l’objet de composition. Le modèle de conception de méthode d’usine gère ces problèmes en définissant une méthode distincte pour créer les objets, que les sous-classes peuvent ensuite remplacer pour spécifier le type de produit dérivé qui sera créé.

Le modèle de méthode de fabrique repose sur l’héritage, car la création d’objet est déléguée à des sous-classes qui implémentent la méthode de fabrique pour créer des objets.