

Nombre	Método fábrica
Propósito	Crear objetos dejando que las subclases decidan qué tipo de instancia va a ser.
Problema	Generar un ejército de militantes con diferentes tipos de militantes y propiedades.
Solución	Se utiliza el patrón método fábrica debido a que hay 4 diferentes tipos de militantes con propiedades diferentes pero estáticas, o sea, propiedades ya definidas para cada tipo. El patrón permite crear militantes con las propiedades sin saber que tipo de militante va a crear.

Participantes y Colaboradores

Militante	Define la interface de los objetos que crea el método fábrica.
Producto concreto (Piloto, Doctor, Infantería, Artillero)	Implementa la interface del producto
Creador (Metodo Fabrica Abstracta)	Declara el método fábrica que retorna un objeto del tipo X. Puede definir una implementación del método fábrica que retorne un producto concreto. También puede invocar al método fábrica para crear un producto concreto.
Creador concreto (Fabrica militantes)	Sobreescribe el método fábrica para retornar el producto concreto

Consecuencias

El código del sistema se hace independiente de clases específicas.
La creación de productos especializados como piloto, doctor, infantería y artillero es más flexible.
Se puede crear un manipulador de productos con método fábrica paralelo asociado al mismo cliente.
Un potencial problema ocurre cuando el cliente necesita especializar (heredar de..) Método fábrica abstracta para crear un nuevo Producto Concreto como Piloto, Doctor, Infantería o Artillero.

Implementación

1. Se tiene el tipo de producto para la fábrica. Este define las propiedades generales y las funciones abstractas.
--

2. Se tiene uno o varios productos concretos que derivan del producto padre original. Los productos concretos son el tipo de instancia que puede ser el producto.
3. El creador es la interface que encierra la función que permite crear un producto, en este caso un militante.
4. Luego se utiliza el creador concreto que determina qué tipo de instancia va a ser el objeto según los parámetros o información recolectada. Esta subclase determina qué producto concreto va a ser mejor según la información brindada.

