ФакториМетод патърна е ооп патърн, чийто дизайн е да имплементира концепцията за факторита и да решава проблема за създаването на обекти без задаването на точно определения обект, който ще бъде създаден. Същността на този патърн е да „дефинира интерфейс за създаване на обект, но да позволи на класовете, които имплементират този интерфейс да решат кой клас да инстанцират. ФакториМетода позволява на един клас да има различни инстанцирания в различните подкласове.“

<http://www.dofactory.com/Patterns/Diagrams/factory.gif>

|  |
| --- |
| // Factory Method pattern -- Structural example |
| using System;    namespace DoFactory.GangOfFour.Factory.Structural  {    /// <summary>    /// MainApp startup class for Structural    /// Factory Method Design Pattern.    /// </summary>    class MainApp    {      /// <summary>      /// Entry point into console application.      /// </summary>      static void Main()      {        // An array of creators        Creator[] creators = new Creator[2];          creators[0] = new ConcreteCreatorA();        creators[1] = new ConcreteCreatorB();          // Iterate over creators and create products        foreach (Creator creator in creators)        {          Product product = creator.FactoryMethod();          Console.WriteLine("Created {0}",            product.GetType().Name);        }          // Wait for user        Console.ReadKey();      }    }      /// <summary>    /// The 'Product' abstract class    /// </summary>    abstract class Product    {    }      /// <summary>    /// A 'ConcreteProduct' class    /// </summary>    class ConcreteProductA : Product    {    }      /// <summary>    /// A 'ConcreteProduct' class    /// </summary>    class ConcreteProductB : Product    {    }      /// <summary>    /// The 'Creator' abstract class    /// </summary>    abstract class Creator    {      public abstract Product FactoryMethod();    }      /// <summary>    /// A 'ConcreteCreator' class    /// </summary>    class ConcreteCreatorA : Creator    {      public override Product FactoryMethod()      {        return new ConcreteProductA();      }    }      /// <summary>    /// A 'ConcreteCreator' class    /// </summary>    class ConcreteCreatorB : Creator    {      public override Product FactoryMethod()      {        return new ConcreteProductB();      }    }  } |
| Output  Created ConcreteProductA Created ConcreteProductB |