

Factory (Továrna)

Rozšiřte aplikaci kavárny o možnost servírování drinků.

Nejprve si vytvořte rozhraní Drink:

```
public interface Drink {  
    public String serve();  
}
```

Dále vytvořte alespoň dvě další třídy, které reprezentují nápoje (čaj, káva, apod.) a rozhraní **Drink** implementují. Metoda **serve()** by měla vracet text např. v podobě „Serving Tea“.

Nakonec vytvořte třídu **DrinkFactory** dle návrhového vzoru Factory. Třída bude obsahovat metodu **createDrink** s jedním vstupním parametrem, který bude určovat typ nápoje, a její návratová hodnota bude typu **Drink**. Metoda při zavolání vytvoří zvolený nápoj (vrátí instanci příslušné třídy).

Díky třídě **DrinkFactory** pak můžete hlavní třídu rozšířit následovně:

```
System.out.println(DrinkFactory.createDrink("tea").serve() + " in" +  
CafeConfig.getInstance().getCafeName());
```

Pozn.: Hotová aplikace je taková, která není otestována pouze Vámi, ale především unit testy.