

Factory (Továrna)

Rozšířte 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.