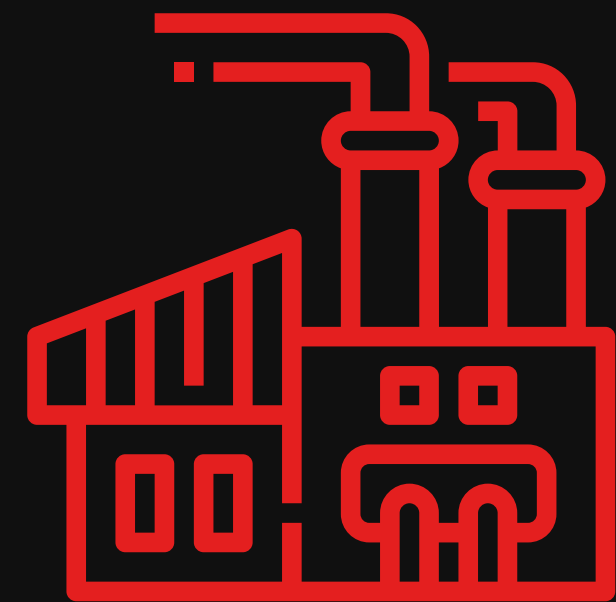


PADROES DE
PROJETO

ABSTRACT FACTORY

ALUNOS: GABRIEL CAVALCANTE, HENRIQUE LEAL, JARDEL PRAXEDES, LEONARDO DO NASCIMENTO

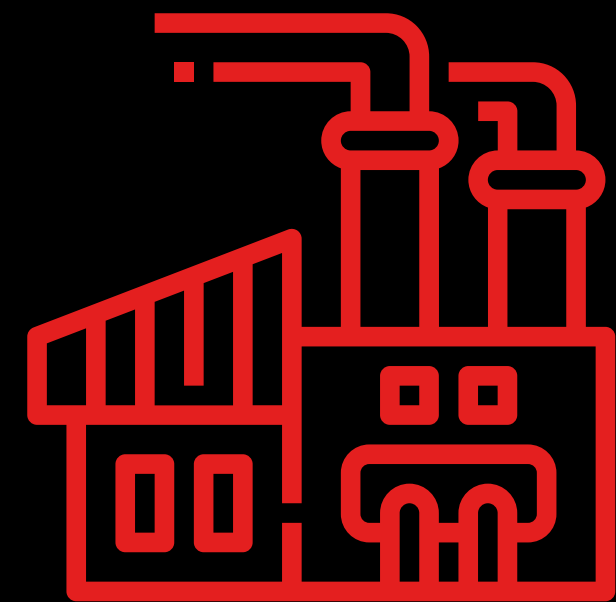


APRESENTAÇÃO DO PADRÃO

- O **ABSTRACT FACTORY** É UM PADRÃO DE PROJETO SOFTWARE DE ASPECTO CRIACIONAL
- PERTENCE AO TRIO DE PADRÕES FACTORY (SIMPLE FACTORY, FACTORY METHOD E **ABSTRACT FACTORY**)
- É UTILIZADO PARA PROJETOS EM LARGA ESCALA

CRIAR FAMÍLIAS DE OBJETOS
RELACIONADOS OU DEPENDENTES
POR MEIO DE UMA ÚNICA **INTERFACE**
E SEM QUE UMA **CLASSE CONCRETA**
SEJA ESPECIFICADA

POSSIBILITA QUE NOVOS TIPOS DE
CLASSES **DERIVADAS** POSSAM SER
COLOCADAS SEM A NECESSIDADE DE
ALTERAÇÃO DO CÓDIGO DA CLASSE
BASE



VANTAGENS

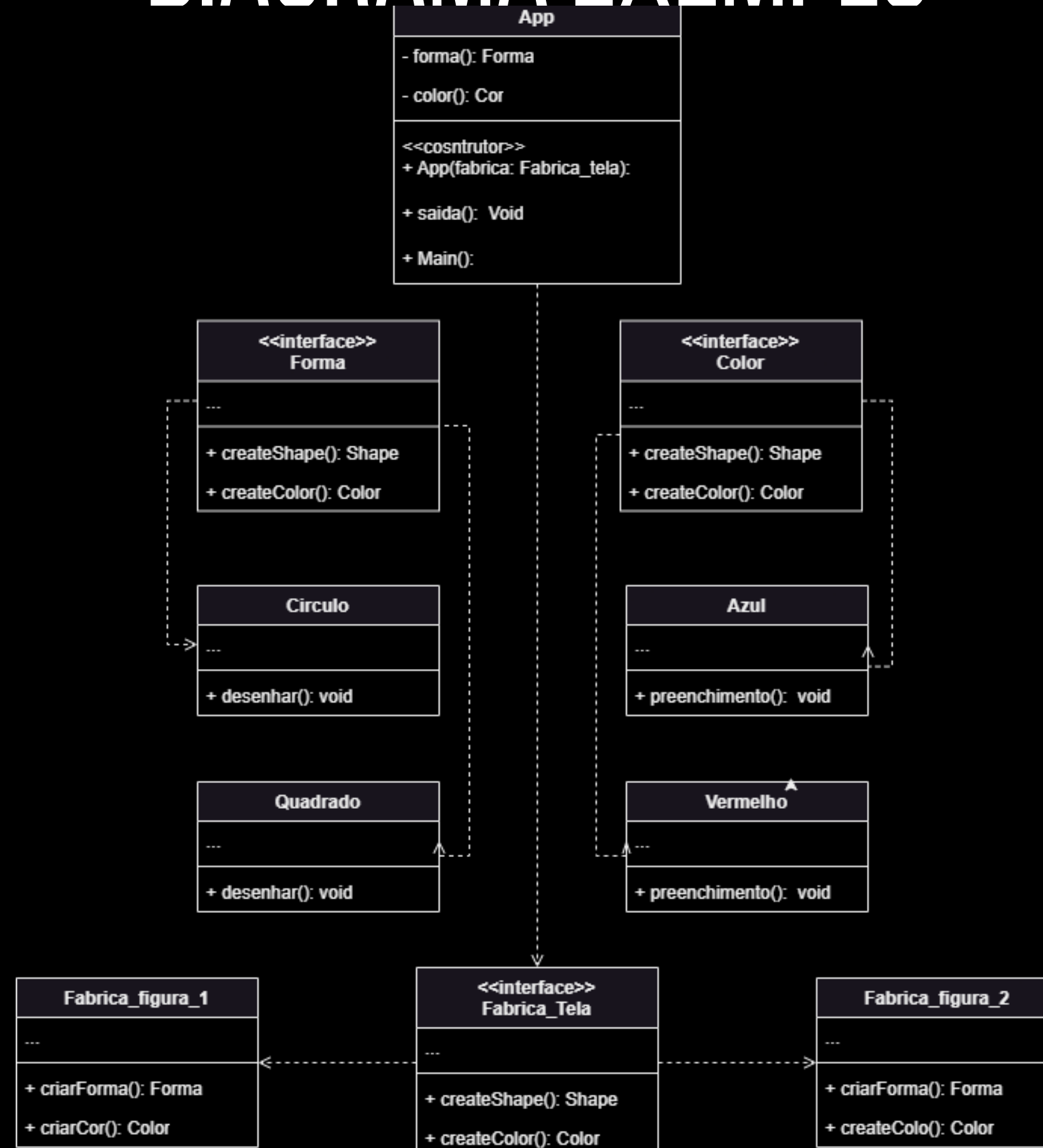


DESVANTAGENS

- CRIAÇÃO DE **FAMÍLIAS DE OBJETOS** QUE SE RELACIONAM ENTRE SÍ.
- FUNCIONALIDADE DOS OBJETOS RELACIONADOS DE FORMA CONTEXTUAL
- FLEXIBILIDADE DE **NOVAS FUNCIONALIDADES** SEM ALTERAR O CÓDIGO, CRIANDO NOVAS IMPLEMENTAÇÕES DA FÁBRICA ABSTRATA.

- COMPLEXIDADE AO **AUMENTAR** O NÚMERO DE FAMÍLIAS DE OBJETOS CRIADOS.
- CRIAÇÃO DE NOVOS TIPOS DE OBJETOS EM FAMÍLIAS CRIADAS PODE EXIGIR **MODIFICAR** TODAS AS FÁBRICAS.
- MAIOR **QUANTIDADE** DE CÓDIGO CRIADO CRIAÇÃO DAS INTERFACES, CLASSES ABSTRATAS E IMPLEMENTAÇÕES DAS FAMÍLIAS.

DIAGRAMA EXEMPLO



CONCLUSÃO

