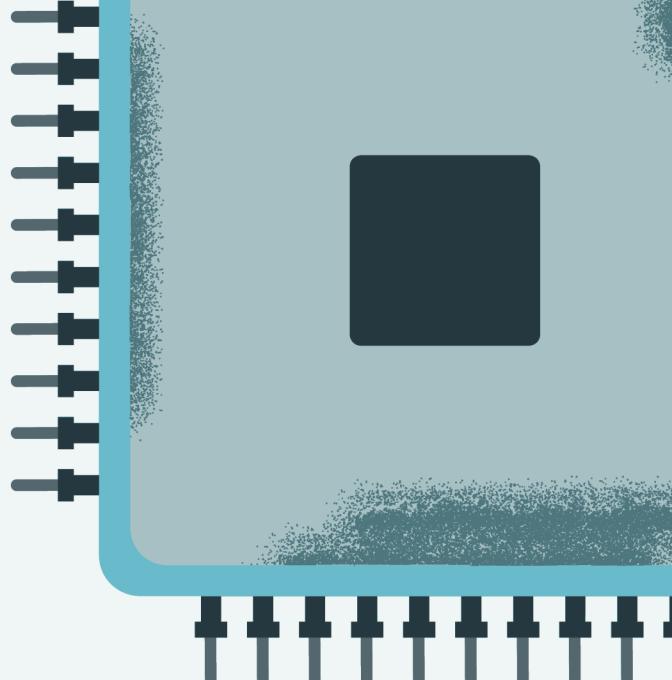
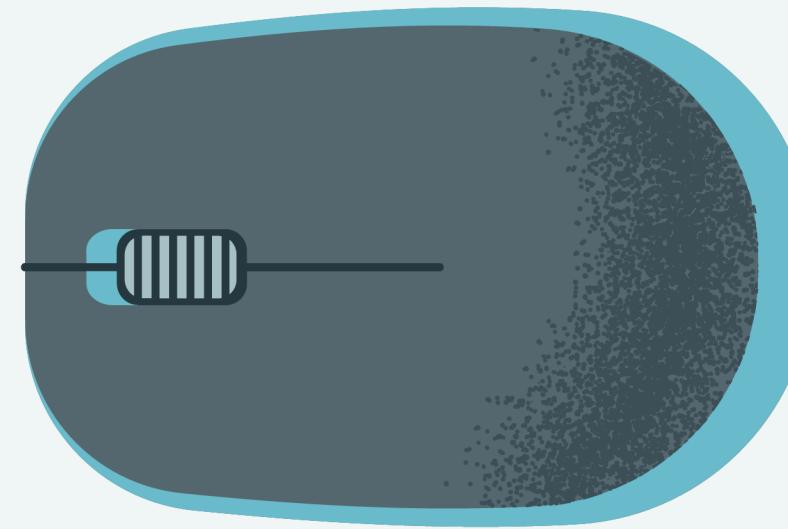
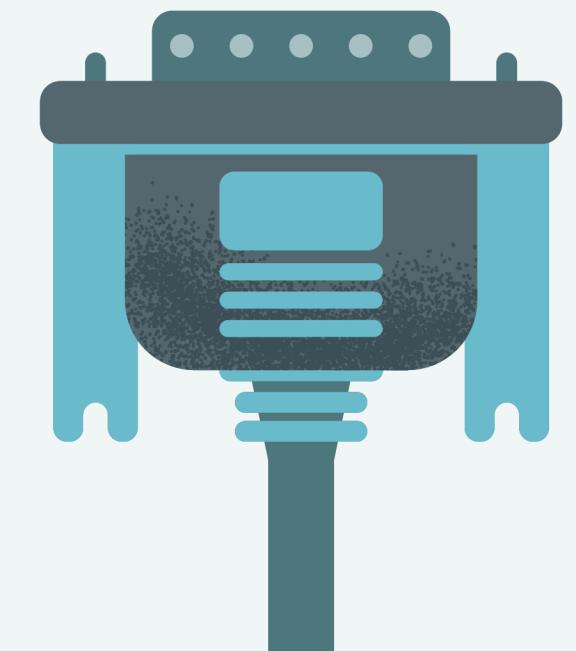
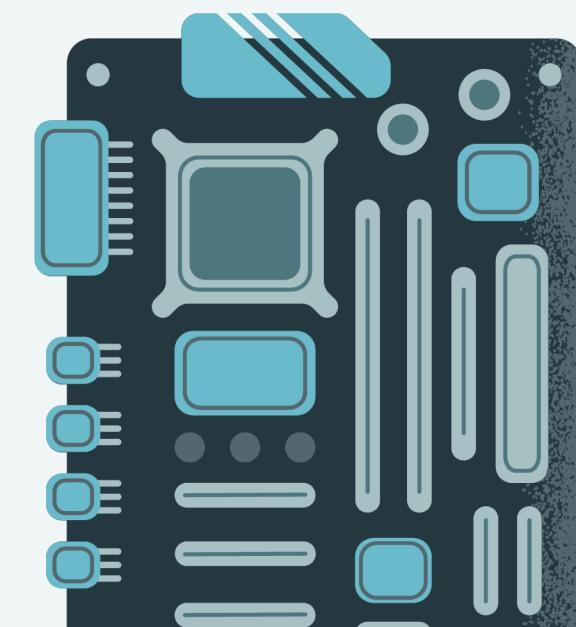
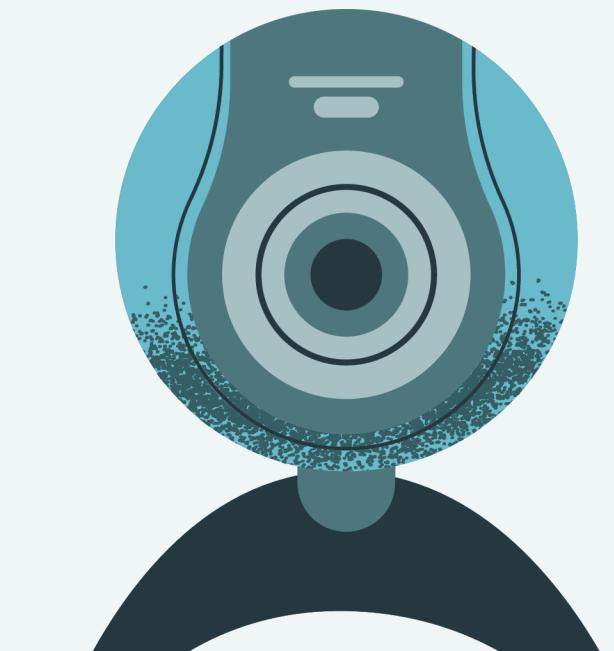
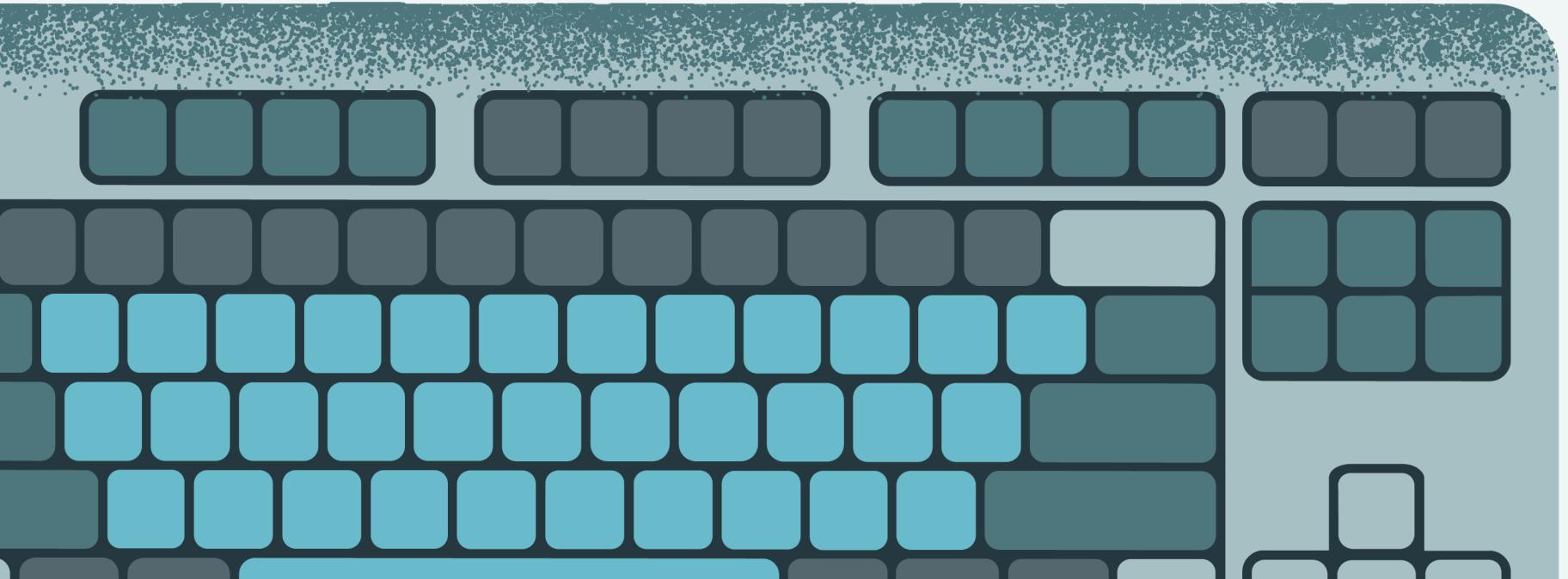
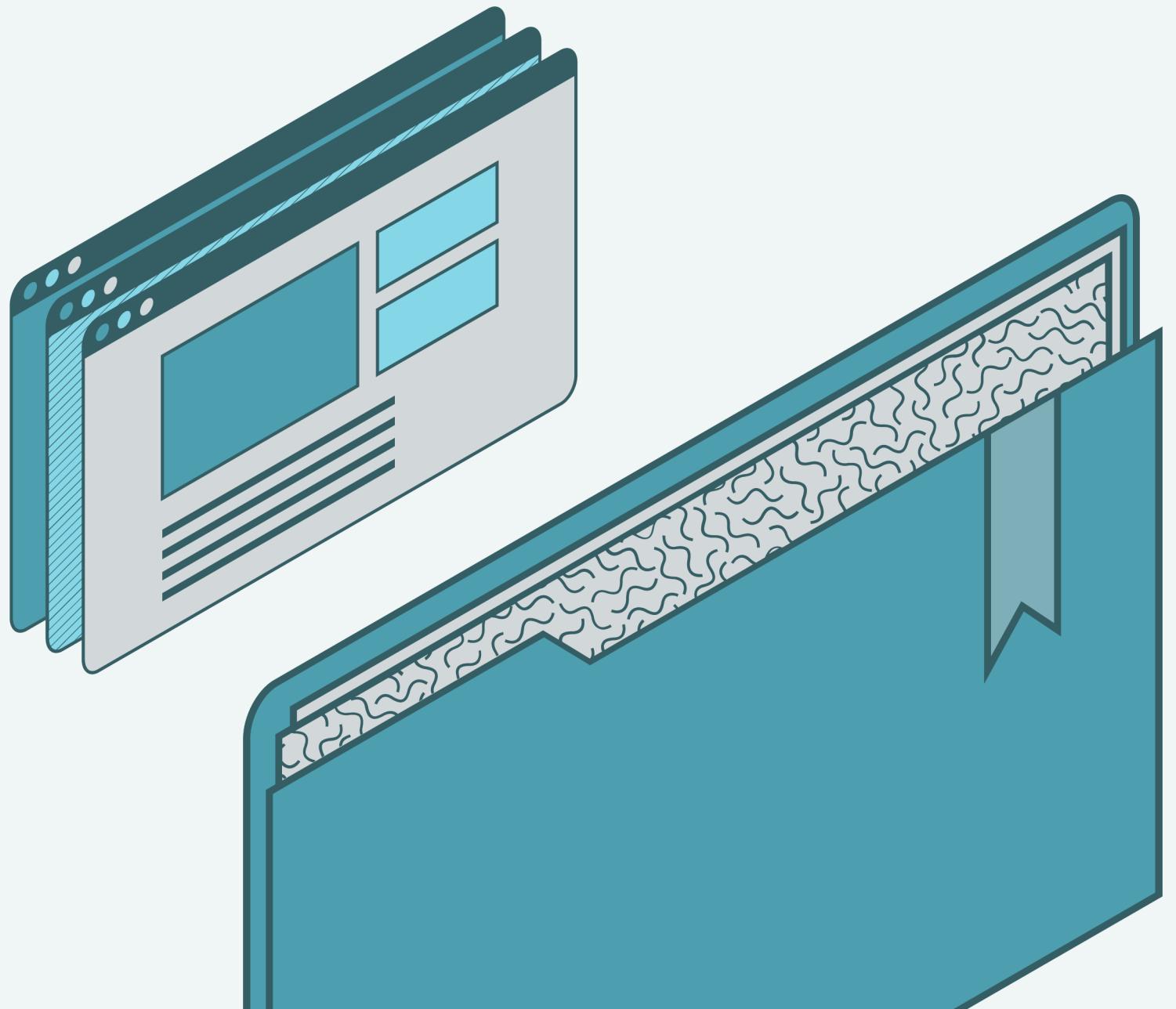


Presentado por: Jhon Camilo Suaza Sanchez

PATRON ABSTRACT



íNDICE



01. Definición

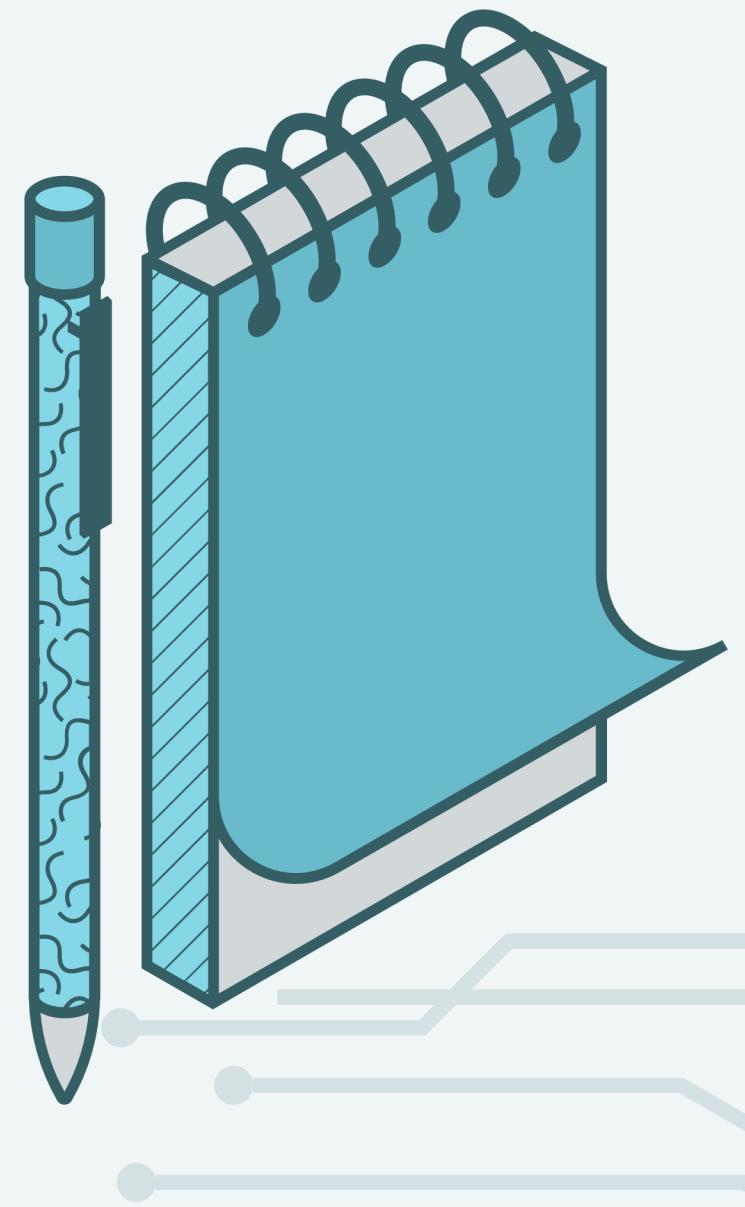
02. Ejemplo

03. Link de Información

DEFINICIÓN

El patrón Abstract Factory es un patrón de diseño creacional que permite crear familias de objetos relacionados entre sí, sin tener que especificar sus clases concretas.

Es útil cuando un programa necesita trabajar con distintos "temas", "estilos" o "configuraciones", y se quiere evitar llenar el código de condicionales para decidir qué objetos crear.



EJEMPLO

Una tienda vende dos tipos de paquetes de muebles:

Paquete Oficina: escritorio, silla de oficina, lámpara de escritorio.

Paquete Casa: mesa de comedor, silla de comedor, lámpara de sala.

¿Cómo se aplica el patrón?

1. Se crea una fábrica general con métodos como:

- `crearMesa()`
- `crearSilla()`
- `crearLampara()`

2. Se implementan fábricas concretas:

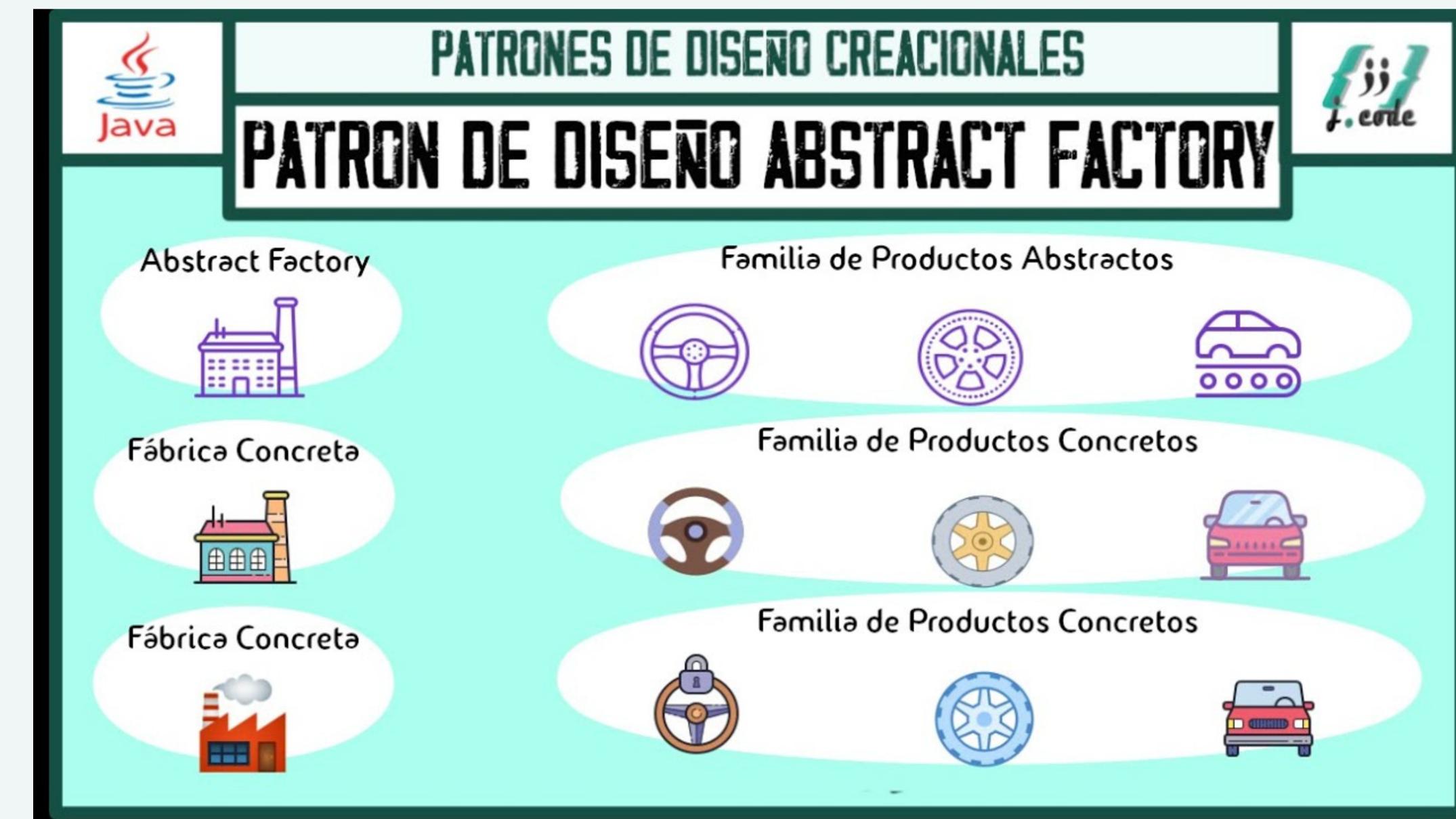
`FabricaOficina`: crea los muebles para oficina.

`FabricaCasa`: crea los muebles para casa.

Resultado: El cliente solo selecciona el tipo de fábrica (oficina o casa), y esta produce toda la familia de muebles correcta, sin tener que crear cada mueble manualmente.

LINKS DE INFORMACION

- <https://lineadecodigo.com/patrones/patron-abstract-factory/>
- <https://i.ytimg.com/vi/ONuKEwDDt60/maxresdefault.jpg>
- <https://devexpert.io/blog/abstract-factory>





GRACIAS

Jhon Camilo Suaza Sanchez - ADSO