



ABSTRACT FACTORY

By:

EDWIN VIÑA R.

JUAN PABLO RODRIGUEZ










ABSTRACT

FACTORY

ABSTRACT FACTORY

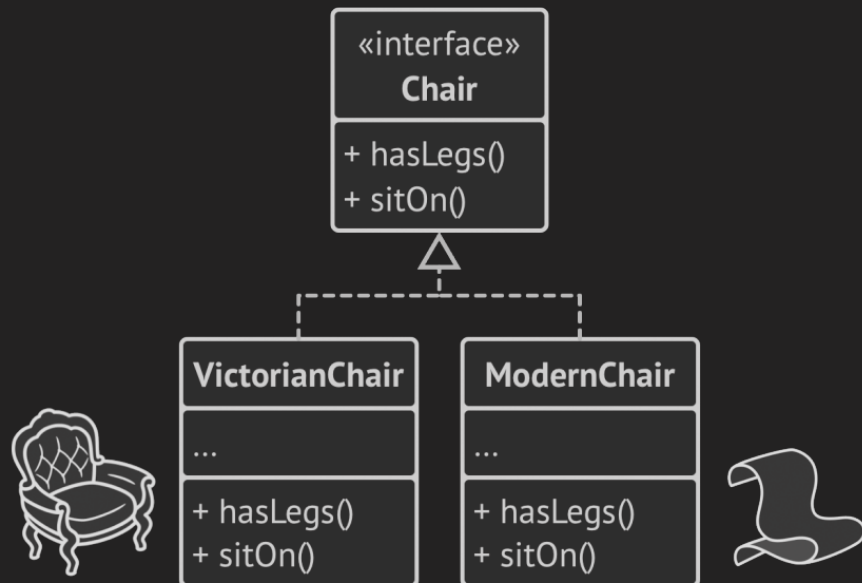
Define una interfaz para crear familias de objetos relacionados sin especificar sus subclases concretas.

Problema: En una tienda de muebles virtual, se necesita generar un sistema en el cual el cliente pueda seleccionar entre la variedad de muebles del catálogo, cada mueble tiene un diseño particular basado en su tipo, algunos son más modernos y otros con un estilo más Vintage, con esto en mente, ¿Cómo se puede dar cumplimiento al requisito?

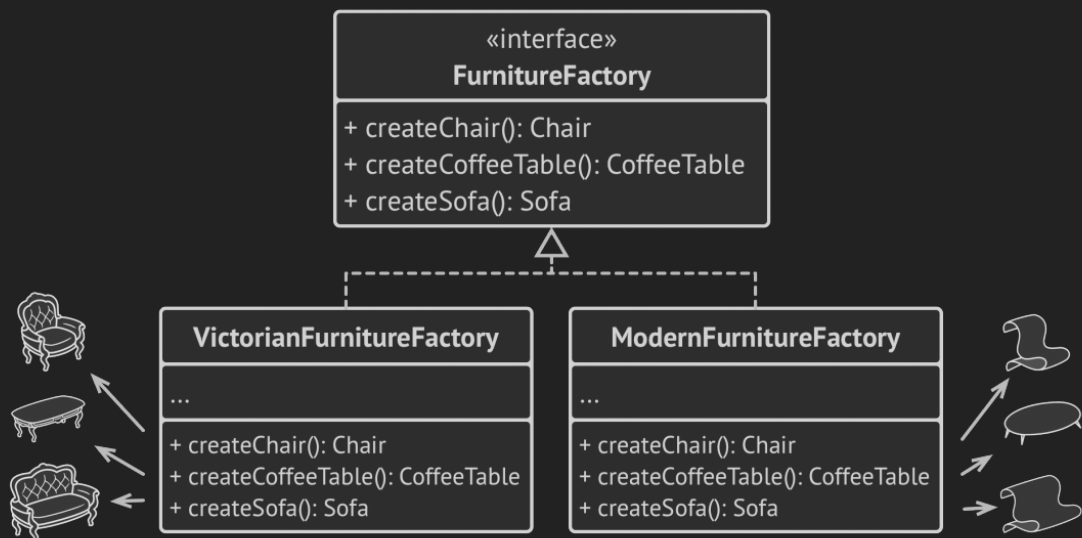
	Chair	Sofa	Coffee Table
Art Deco			
Victorian			
Modern			

— ¿Cómo se podría relacionar el tipo de diferentes elementos que comparten características? —

Interface en común



—¿Cómo se establecen la creación de los objetos relacionados entre sí? —



ESTRUCTURA GENERAL DEL ABSTRACT FACTORY

