**ABSTRACT FACTORY PATTERN**

**DEFINICIÓN:**

Proporciona una interfaz para crear familias de objetos relacionados o dependientes sin especificar sus clases concretas.

**EJERCICIO DE EJEMPLO:**

Una cadena de pizzerías tiene un sistema para la preparación de sus pizzas según el estilo de la sucursal (Estilo Ny y estilo Chicago), además queremos definir los ingredientes que contiene cada estilo de pizza, esto nos permite tener más control.

**ANTES DE COMENZAR:**

Piensa la forma en la que solucionarías el problema y compárala con la solución implementada en este patrón de diseño.

Al terminar de leer intenta crear un dibujo de cómo se relaciona este patrón de diseño y compáralo con el diagrama de este patrón.