**FACTORY METHOD PATTERN**

**DEFINICIÓN:**

Define una interfaz para crear un objeto, pero permite que las subclases decidan qué clase instanciar, además permite que una clase difiera de la creación de instancias en subclases.

**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), a diferencia del anterior este nos permite tener más flexibilidad al momento de decidir qué pizza queremos crear.

**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.