Fabric dostarcza klientowi gotowego do użytku obiektu. Fabric skrywa złożoność tworzenia i wyboru odpowiedniego obiektu do zadania. Ideą fabric jest oddzielenie konstrukcji objektów od nich samych.

Aby pokazać jak działa fabric stowrzymy aplikację, która będzie tworzyła objekty czyli w tym wypadku książki i uzyskiwała dostęp do metod za pomocą danego wzorca.

1.W pierwszej kolejności tworzymy interfejs o nazwie Book i deklarujemy trzy metody, które reprezentują działania wykonywane na książkach.



2.Następnie tworzymy klasę wyliczeniową (enum class) o nazwie Genre, która będzie zawierała gatunki książek.



3.Następnie utworzymy klasę BookFactory do tworzenia obiektów. Zaimplementujemy metodę createBook z Genre jako argumentem i stworzymy implementacje metod interfejsu dla każdej instancji.



4. Na koniec implementujemy główną metodę createBook i jesteśmy w stanie dynamicznie pobrać objekt, przekazując typ w metodzie.

