

## Método factoría y factoría abstracta

Para implementar este patrón de diseño hemos decidido crear una clase llamada «FactoriaPersonajes» que representa a la factoría abstracta de este patrón y nos permitirá crear los dos tipos de personajes que existen en nuestro juego, héroes y enemigos. Esta clase tiene el método «crearPersonaje» que llamará al método homónimo de la clase «FactoriaHeroe» o «FactoriaEnemigo» y asignará los atributos correspondientes a un personaje estándar, según corresponda. Estas dos clases se corresponderían a las factorías concretas del patrón de diseño.

## Factoría abstracta y prototipo

Vamos a aplicar este patrón a la clase «magia», que representará la clase «prototipo» del patrón de diseño. A partir de está, llamaremos con el método clone a una de las dos clases, o «MagiaAtaque» o «MagiaCura». En nuestro caso, el cliente va a ser la clase «CreadorPersonajes», que creará los objetos magia con el método «crearMagia».

Tras la aplicación de los dos patrones de diseño el diagrama al completo queda de la siguiente manera. Además, hemos adjuntado en la entrega de Prado dos imágenes con los patrones de diseño específicamente.

