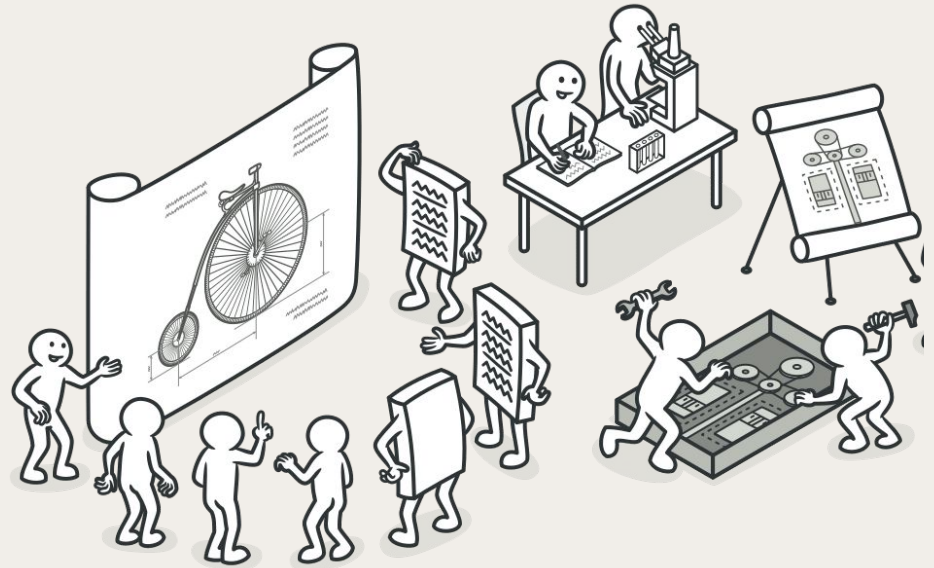


# Patrón de diseño Factory

## Desarrollo de Interfaces

Rafael Jaime Blanco Aranda



# Índice

1.

Definición

2.

Características

3.

Problema a resolver

4.

Lenguajes de Programación

5.

Representación UML

6.

Ejemplo Obrador  
Patrón Factory

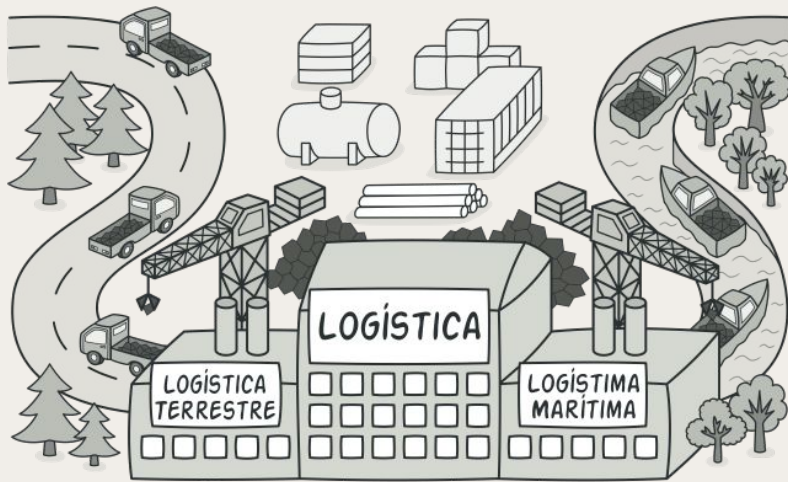
7.

Bibliografía

---

# Definición

Patrón de diseño enfocado en la generación de una interfaz, que permite crear objetos en una superclase, facilitando a las subclasses alterar el tipo de los objetos creados. Esto se consigue mediante el polimorfismo de la programación orientada a objetos.



# Características



Pros

Responsabilidad  
Única

Abierto/  
Cerrado

Evita  
Acoplamiento

Contras

Complejidad

# Problema a Resolver

Acoplamiento entre  
objetos y clases que  
los instancian

Complicaciones  
de  
Escalabilidad

Necesidad de  
especificar el  
tipo del objeto



# Lenguajes



Java



Python



JavaScript



TypeScript



Visual Basic



Ruby



PHP



C#

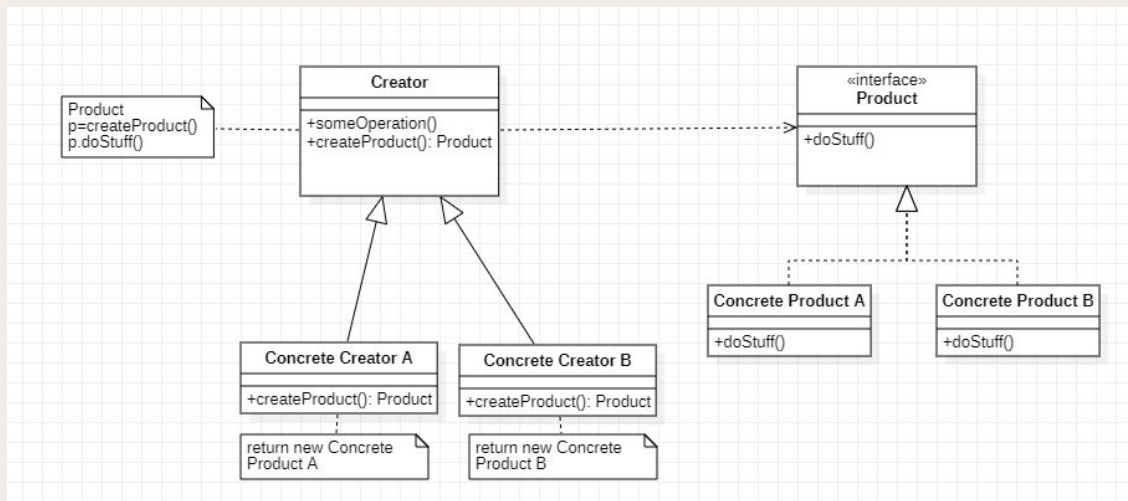
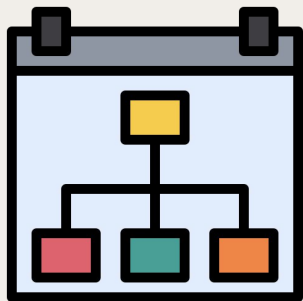


C++

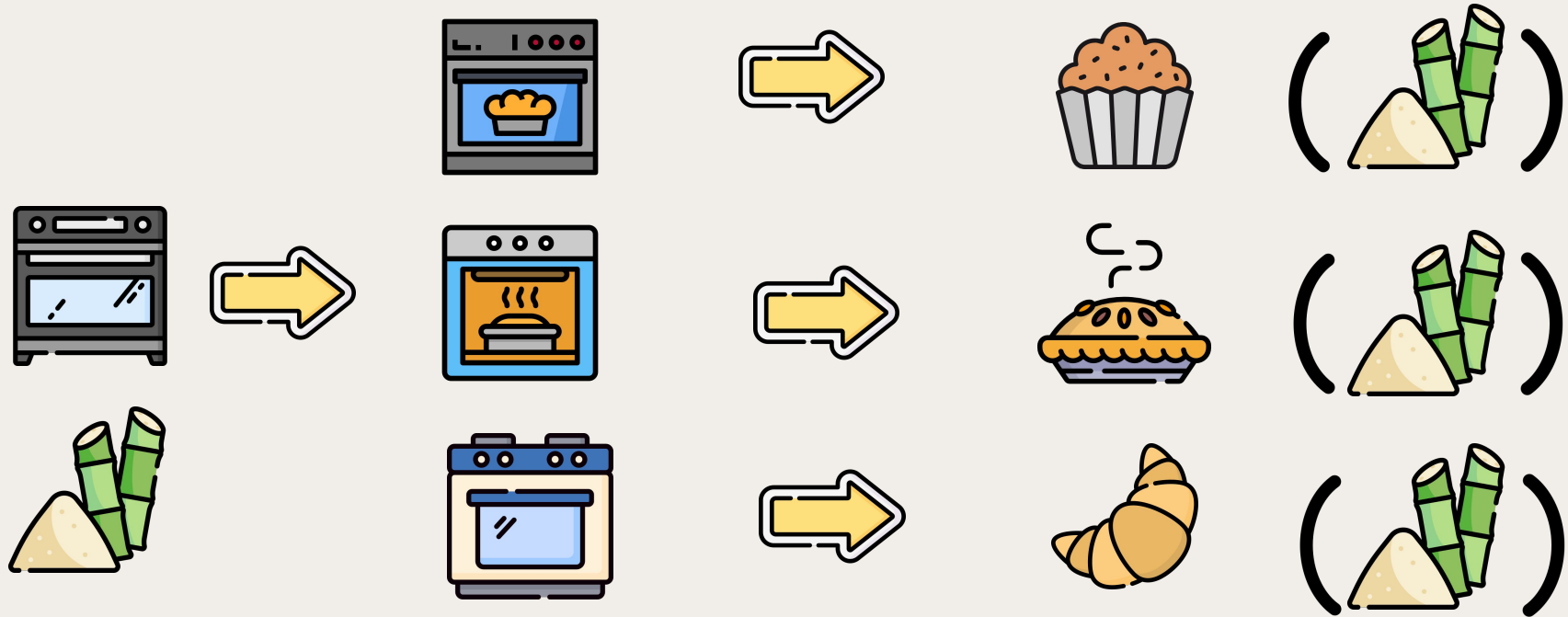


Perl

# Representación UML

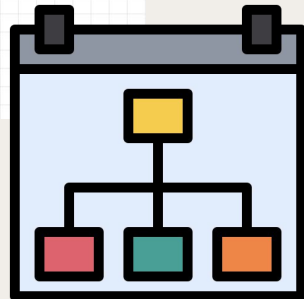
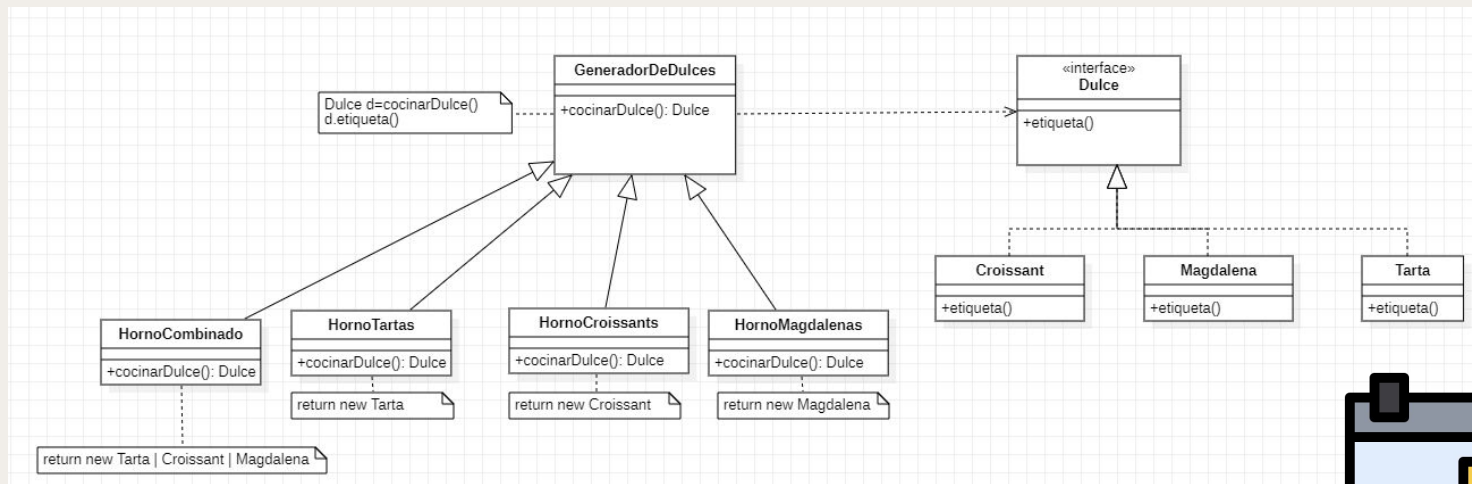


# Obrador Patrón Factory





# Obrador Patrón Factory



# Bibliografía

- <https://refactoring.guru/es/design-patterns/factory-method>
  - <https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/patron-factory/>
  - <https://www.flaticon.es/>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=ILvYAzXO7Ek>
-