

## Abstract Factory Method

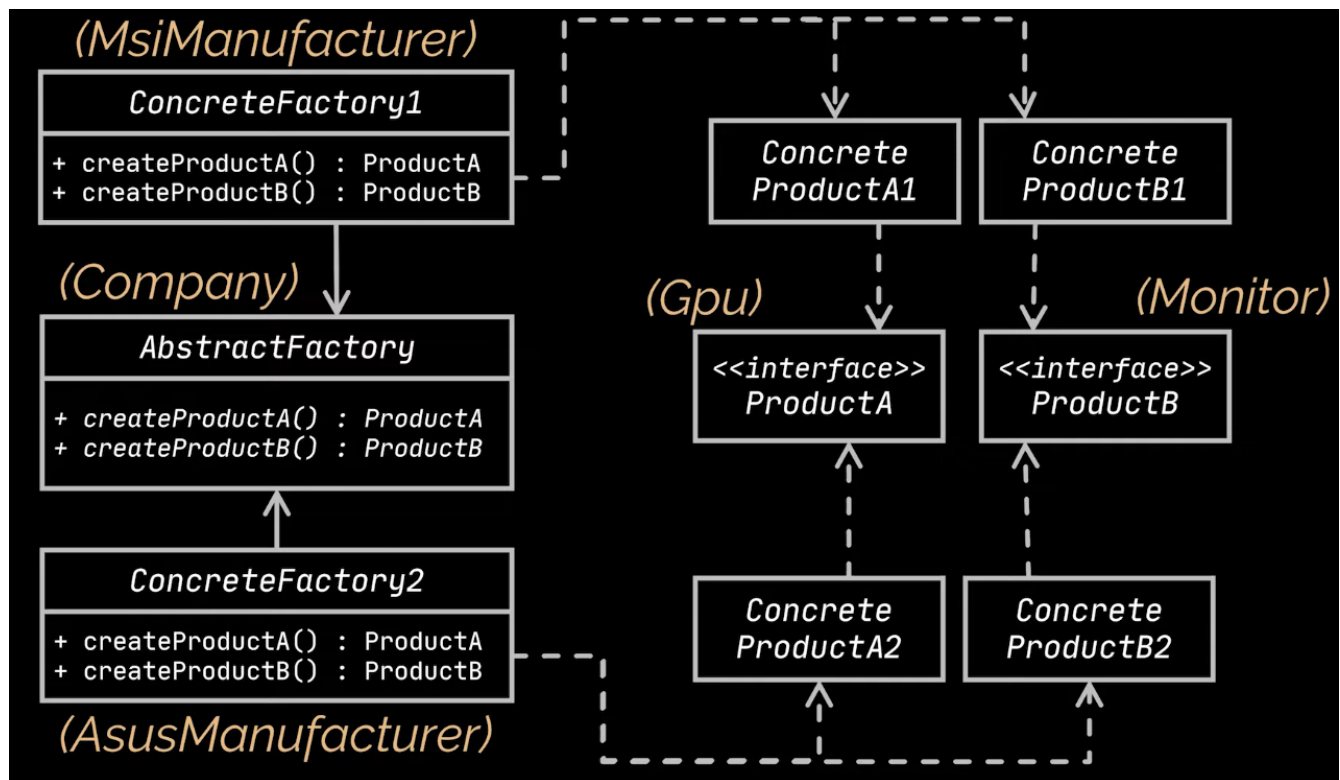
Intento: Permette di produrre famiglie di oggetti relazionati senza specificare la loro classe concreta. È come se stessi scalando il Factory Method affinché gestisca multipli, distinti, Product.

Problema: Una singola classe “factory” non basta poiché viene violato l’open-closed principle\*. C’è la necessità di scalare il nostro codice attuale.

Soluzione:

- > Dichiarare esplicitamente un’interfaccia per ogni “Product” distinto che abbiamo;
- > Creare all’interno del nostro Creator una lista di metodi creazionali factoryMethod(), uno per ognuno dei Product che possediamo. Ognuno dei ConcreteCreator ci tornerà la propria versione di ConcreteProduct per ogni interfaccia Product precedentemente definita.

Conseguenze: I Client possono adesso lavorare con ogni ConcreteCreator fintanto che comunica con l’interfaccia del Product desiderato.



\*Open-Closed principle: Le entità software come classi, moduli, funzioni, dovrebbero essere aperte in caso di estensione ma chiuse in caso di modifiche. Ossia, dovremmo essere in grado di estendere il comportamento di una classe senza modificare la classe stessa.