

Factory Method

Design Pattern

by Andreas, Patrick, Sebastian, Stefan

“Definieren Sie eine Schnittstelle zum Erstellen eines Objektes, aber lassen Sie Unterklassen entscheiden, welche Klasse instantiiert werden soll.”

Anwendbar für...

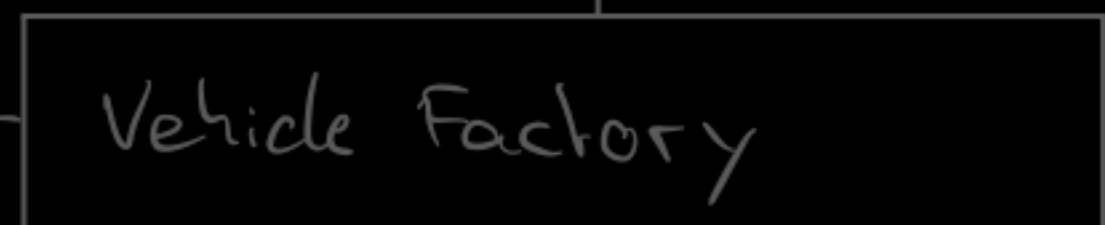
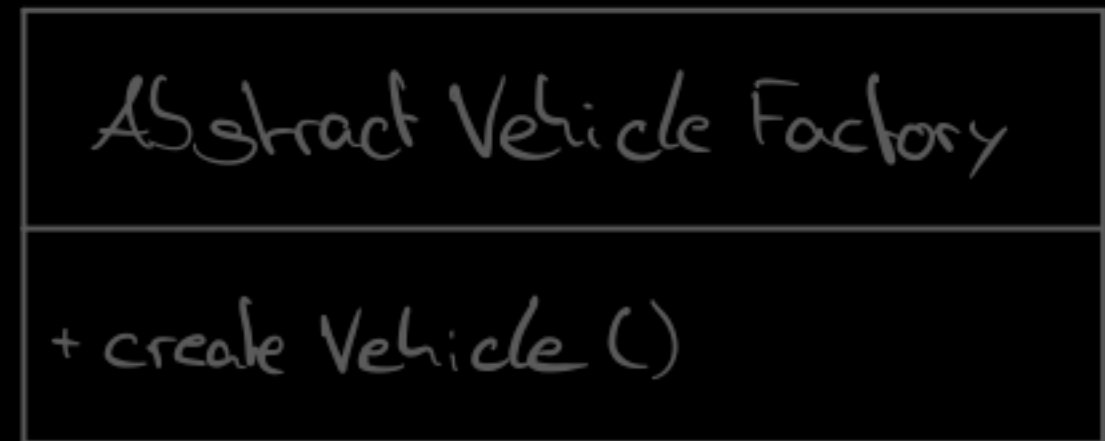
- eine Klasse, welche nicht weiß, welche Subklassen für das Objekt instantiiert werden sollen
- eine Klasse, welche möchte, dass ihre Subklassen selbst spezifizieren, welche Objekte sie erzeugen
- eine Klasse, welche die Verantwortung an verschiedene Subklassen delegiert und an einer Stelle ersichtlich ist, welche der Subklassen verantwortlich ist

Prinzip

definiert ein Interface
für Objekte, welche
die Factorymethode
erzeugt

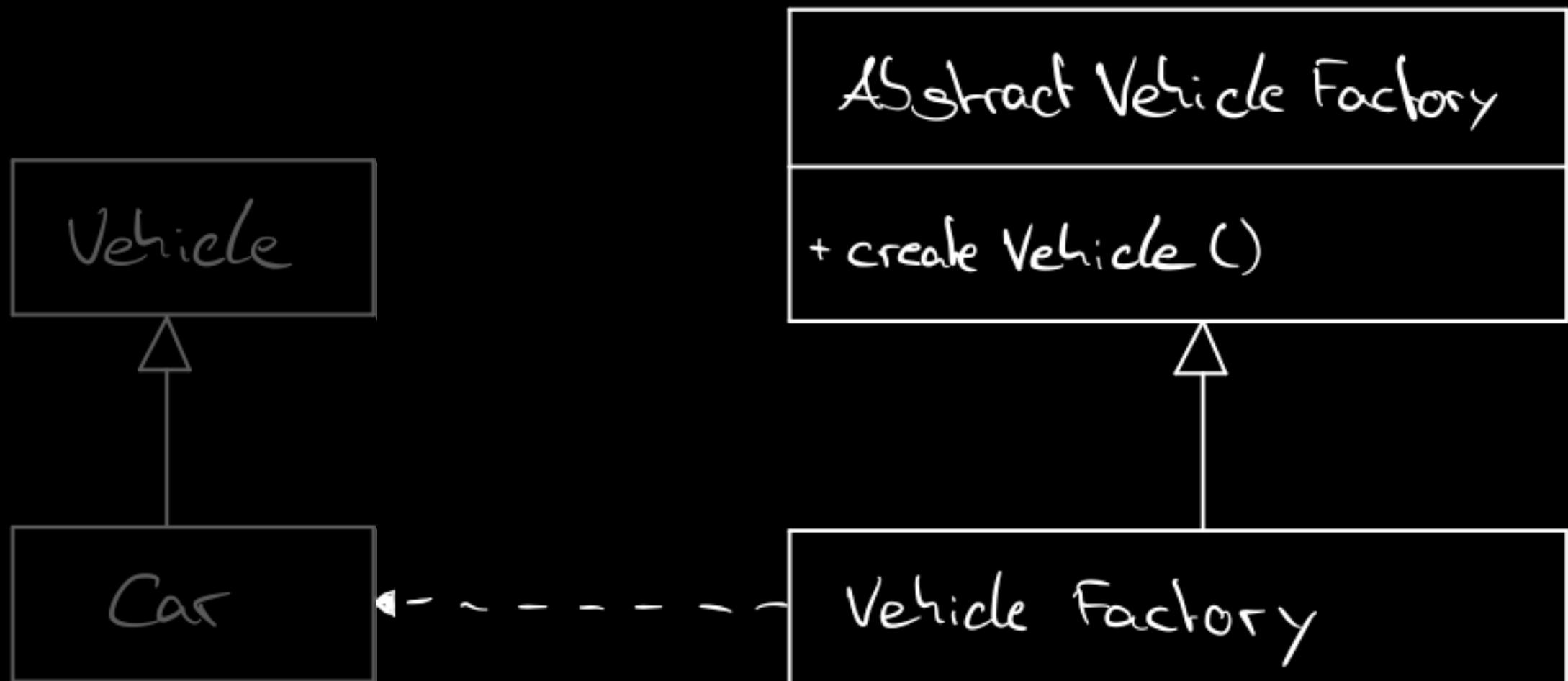


implementiert das
Vehicleinterface



Prinzip

definiert die Factorymethode, welche ein Objekt des Types Vehicle zurück gibt



überschreibt die Factorymethode, um eine Instanz eines Car Objektes zurück zu geben

Code-Beispiel

dhbw

SanPatrick

Kritik

Vorteile	Nachteile
Erweiterbarkeit	Großer Overhead
Wiederverwendbarkeit	Unübersichtlich
Flexibilität	
Verschlinkung (des Client-Codes)	

Verwandte Pattern

- Abstract Factory

oft implementiert mit Factory Method

- Template Methods

Factory Methods werden of darin aufgerufen