Първият Design pattern на който се спрях е Design Factory Method. Той е един от най-известните и широко прилагащи се Creational Patterns. Той се използва за определяне на интерфайс при създаването на обект. Но разрешава на наследните класове да решат като кой клас да се инстанцират. Така Factory позволява на класа да отстъпи инстанциирането на наследниците.

Класовете и/или обектите ‚участници‘ в този pattern са:

* Продукт (Страница)

Определя интерфейса на обекта който бива създаден от Factory

* Конкретен продукт (Студентска страница, Професионална страница, Лична страница)

Имплементира интерфайса на Продукта

* Създател (Документ)

Определя Factory, който връща обект от тип Продукт. Създателя също може и да определи default имплементация на Factory, която връща обект от тип Конкретен продукт.

* Конкретен създател (Репорт, Писмо)

Override-два Factory, за да връща инстанция от тип Конкретен продукт.

Всичко това позволява една огромна гъвкавост при създаването на различни обекти (в случая Документ). Наследниците на Документ (Репорт, Писмо) инстанцират разширени версии на класа Документ. Като най-често се викат от конструктура на базовият клас.