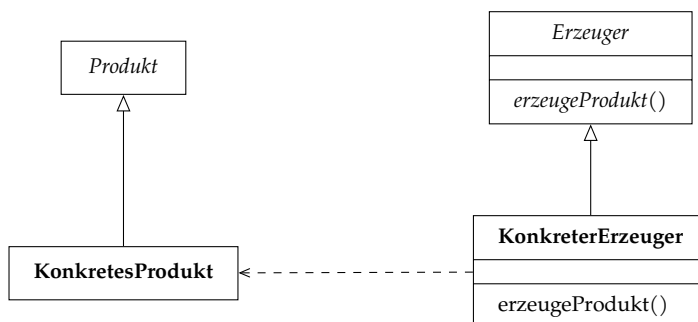


Einfache Fabrik (Simple Factory)

Weiterführende Literatur:

- <https://refactoring.guru/design-patterns/factory-comparison>

UML-Diagramm



Akteure

Produkt Das Produkt ist der Basistyp (Klasse oder Schnittstelle) für das zu erzeugende Produkt.

KonkretesProdukt KonkretesProdukt implementiert die Produkt-Schnittstelle.

Erzeuger Der Erzeuger deklariert die Fabrikmethode, um ein solches Produkt zu erzeugen und kann eine Default-Implementierung beinhalten.

KonkreterErzeuger KonkreterErzeuger überschreibt die Fabrikmethode, um die ihm entsprechenden konkreten Produkte zu erzeugen (z. B. indem er den Konstruktor einer konkreten Produkt-Klasse aufruft).

1

Literatur

[1] Wikipedia-Artikel „Fabrikmethode“. <https://de.wikipedia.org/wiki/Fabrikmethode>.

¹Wikipedia-Artikel „Fabrikmethode“.