Кратко обяснение:

Factory method pattern е шаблон за създаване, който се състои в това да се направи един интерфейс или абстрактен клас, който създава обект, но оставя на наследниците му да определят какъв точно клас да инстанцират.

Приложимост:

* Когато един клас не може да прецени какъв обект от даден клас да създаде.
* Когато даден клас иска неговите наследници да конкретизират обекта, който създават.
* Когато дадени класове имат отговорност към един от няколко помощни класове и искате да разберете кой от тези помощни наследници е делегат.

Структура:



Последствия:

Factory methods елиминират нуждата да се свързват специфични за приложението класове във вашия код. Кодът се занимава само с интерфейса на продукта, следователно той може да работи с всички дефинирани от потребителя конкретни продукти класове.

Потенциален недостатък на factory methods е това, че клиентите трябва да направят подкласове на създаващия клас, просто да се създаде специфичен конкретен обект. Създаването на наследник е добре, когато клиентът така или иначе трябва да създаде подклас на създаващия клас, но по друг начин клиентът сега трябва да се справи с друга точка на еволюцията.

Използван в:

* MacApp
* Et++
* Unidraw

Свързани шаблони:

* Abstract Factory
* Template Methods
* Prototypes