O que é um padrão de projeto?

**Padrões de projeto** são soluções típicas para problemas comuns em projetos de software. Eles são como plantas de obra pré-fabricadas que você pode customizar para resolver um problema de projeto recorrente em seu código.

Abstract Factory, ou Fábrica Abstrata

É um padrão de projeto criacional que permite que você produza famílias de objetos relacionados sem ter que especificar suas classes concretas.

Usualmente todas as classes criadas implementam a mesma interface. O cliente da fábrica abstrata não precisa se preocupar como estes objetos são criados, ele só precisa saber obtê-los.

Este padrão permite a criação de famílias de objetos relacionados ou dependentes por meio de uma única [interface](https://pt.wikipedia.org/wiki/Interface_(ci%C3%AAncia_da_computa%C3%A7%C3%A3o)) e sem que a [classe concreta](https://pt.wikipedia.org/wiki/Classe_(programa%C3%A7%C3%A3o)) seja especificada. Uma fábrica é a localização de uma classe concreta no código em que objetos são construídos. O objetivo em empregar o padrão é isolar a criação de objetos de seu uso e criar famílias de objetos relacionados sem ter que depender de suas classes concretas. Isto permite novos tipos derivados de ser introduzidas sem qualquer alteração ao código que usa a classe base. O uso deste padrão torna possível trocar implementações concretas sem alterar o código que estas usam, mesmo em tempo de execução.