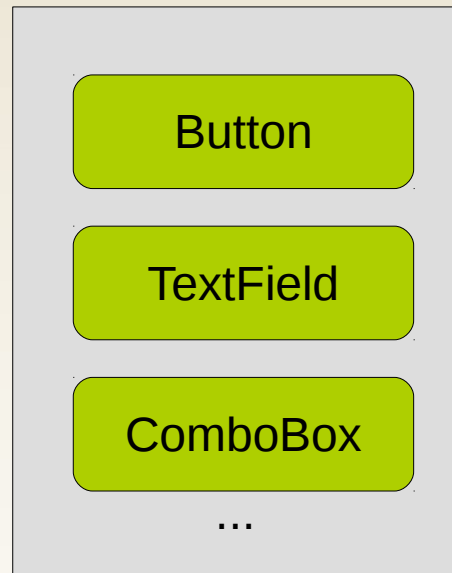


Abstract Factory Örüntüsü

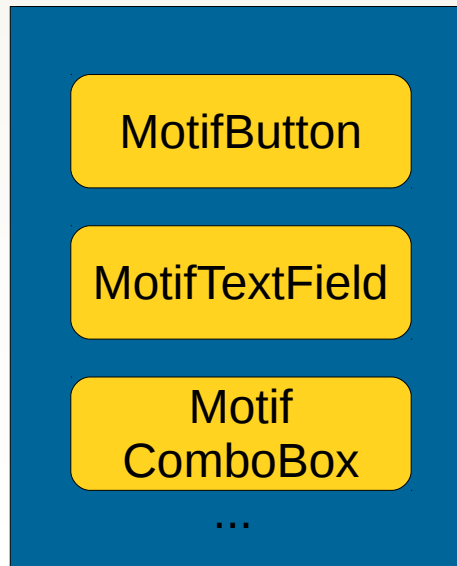
Abstract Factory

- Bazen bir grup nesnenin koordineli **biçimde yaratılması** söz konusu olabilir
- Örneğin Swing gibi bir **grafik toolkit**, UI bileşenleri için **birden fazla “look & feel”** desteği sunabilir
- Her farklı “look & feel” için **ayrı bir sınıf seti** vardır
- Çalışma zamanında da **her UI bileşeni kendi setinden** bir sınıftan **yaratılmalıdır**

Abstract Factory

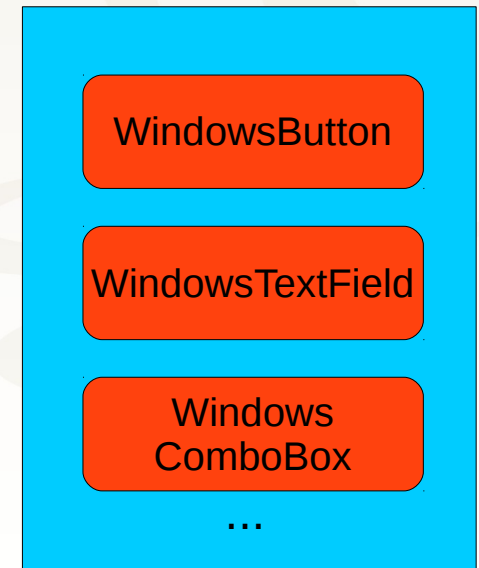


Grafik toolkit her bir farklı UI bileşeni için soyut sınıflar tanımlar ancak GUI'nin ilgili platformda çalışabilmesi için concrete UI sınıflarına ihtiyaç vardır



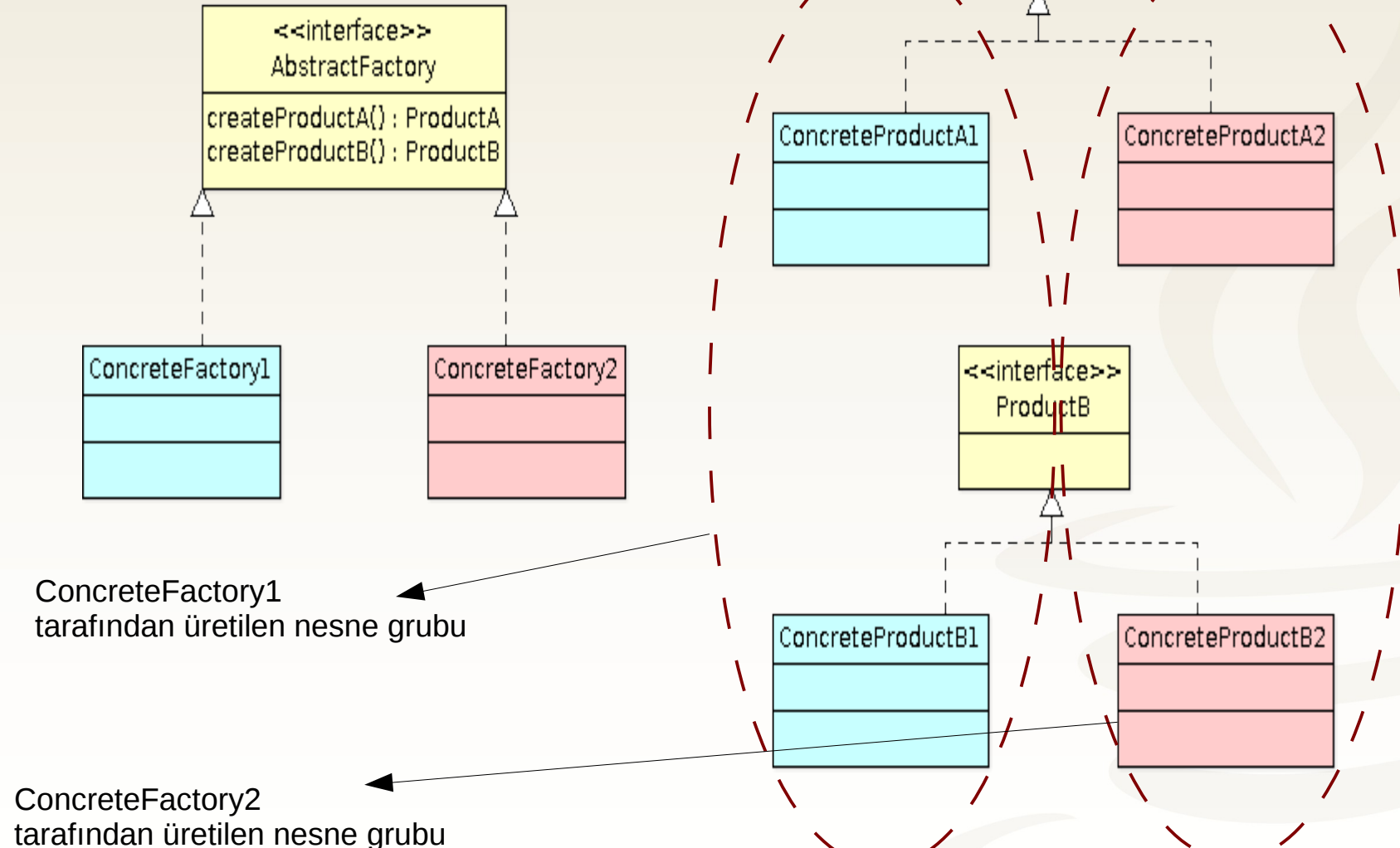
Motif ve Windows gibi iki farklı look & feel oluşturulmak istendiğinde soyut UI sınıflarının hepsi bu look & feel'e uygun biçimde implement edilmeliler

İstemciler de bu concrete implementasyonları birbirleri ile karıştırmadan kullanmalılar



Abstract Factory Sınıf Diagramı

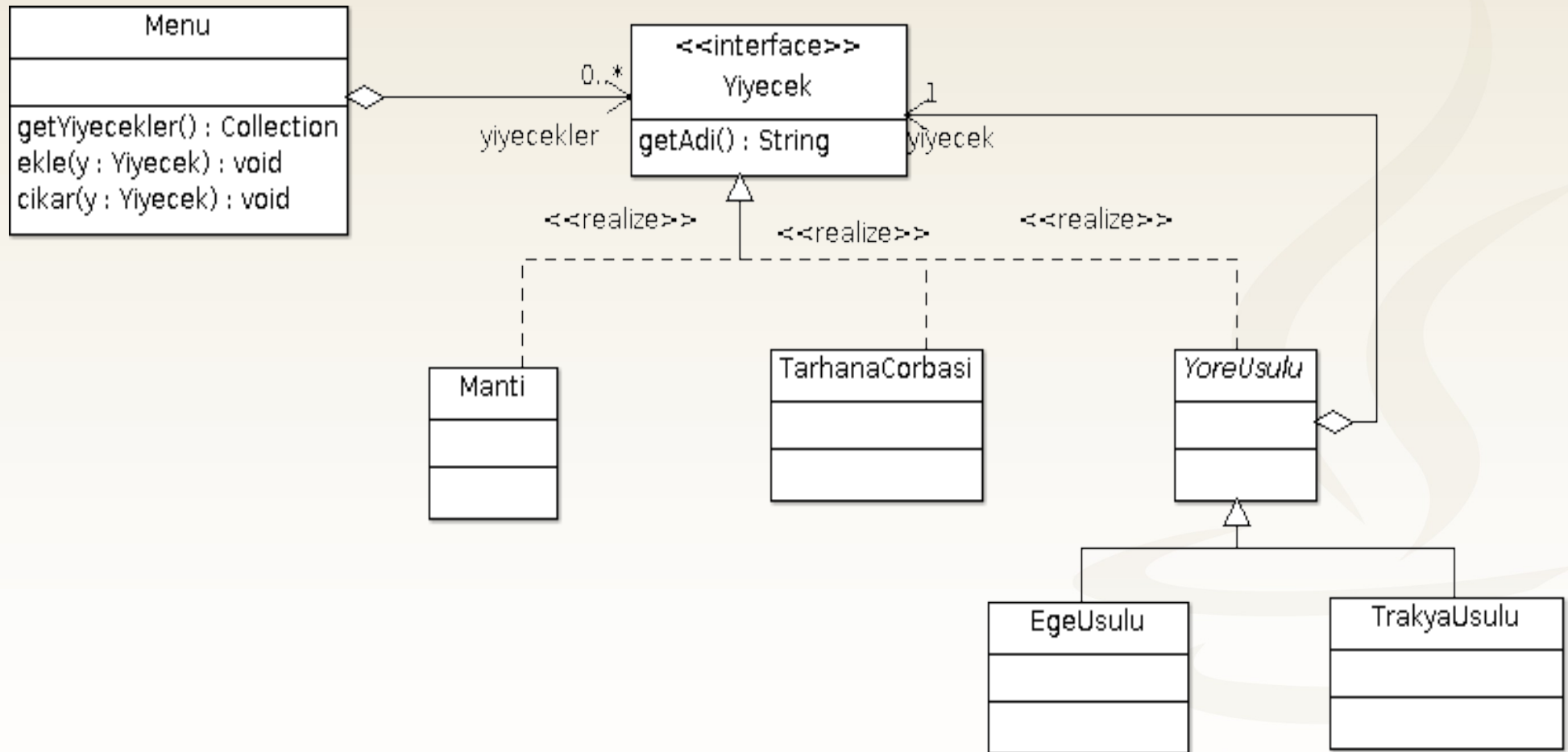
Abstract Factory **her nesne tipi için ayrı bir factory metot** içerir Concrete Factory sınıfları ise **nesneleri yaratma işlemini** gerçekleştirir



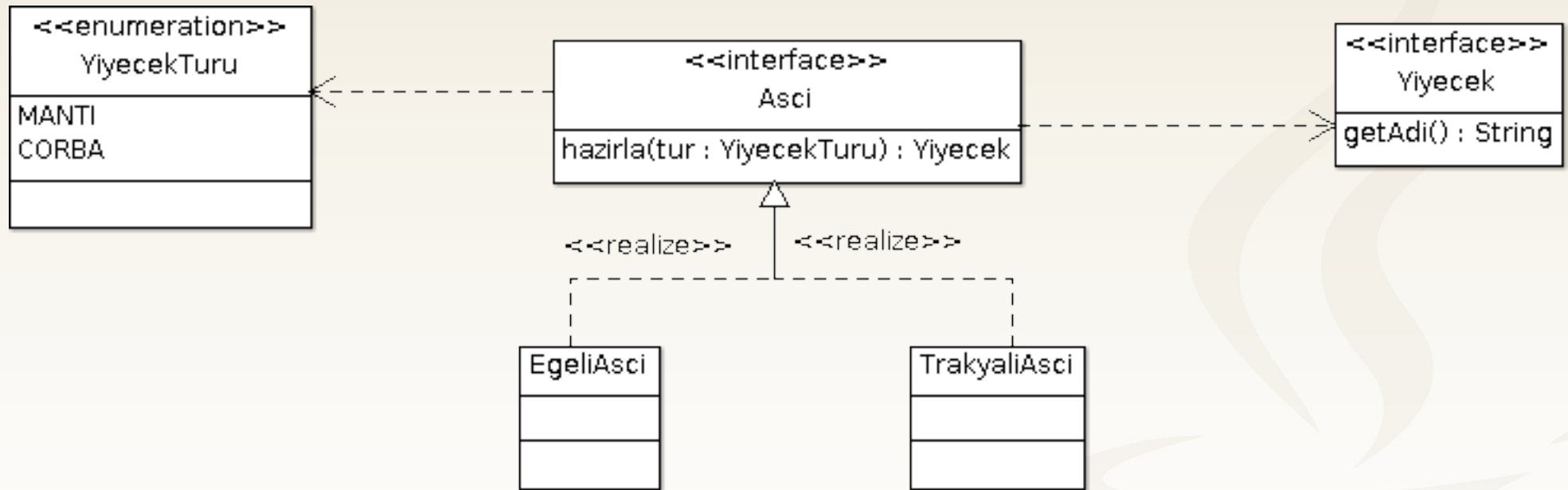
LAB ÇALIŞMASI: Factory Method & Abstract Factory

- Daha önce farklı karşımıda içeceklerin eklendiği menüye, kafe sahibi işlerin yolunda gittiğini görerek yiyecek seçenekleri de eklemeye karar verir.
- Öncelikle menüde sadece tarhana çorbası ve mantı bulunacaktır
- Kafenin bir özelliği de bu yemekleri her gün farklı bir yörenin usulü ile servis etmesi olacaktır. Bunun için her gün, o günün yöresine ait yemekleri farklı bir aşçı hazırlayacaktır
- O günkü hizmette aşçının değişmesi ve yöreye ait yemeklerin çıkmasının dışında müşteri tarafına yansıyan hiçbir farklılık söz konusu olmamalıdır
- Müşteri aynı şekilde çorba veya mantı siparişlerini verecek, ancak arka tarafta günün aşçısı kim ise, çorba ve mantıyı yöresine göre hazırlayıp müşteriye servis edecektir

LAB ÇALIŞMASI: Factory Method & Abstract Factory



LAB ÇALIŞMASI: Factory Method & Abstract Factory



Abstract Factory Örüntüsünün Sonuçları

- Birbirleri ile **ilişkili nesne gruplarını** oluşturmayı kolaylaştırır
- İstemci tarafının nesneleri **yanlış sınıflardan** oluşturmasının önüne geçer
- Farklı **nesne setleri arasında geçişi** kolaylaştırır

İletişim



www.harezmi.com.tr

www.java-egitimleri.com



info@harezmi.com.tr

info@java-egitimleri.com



[@HarezmiBilisim](https://twitter.com/HarezmiBilisim)

[@JavaEgitimleri](https://twitter.com/JavaEgitimleri)