

Factory-Method-Pattern

Carsten Gips (FH Bielefeld)

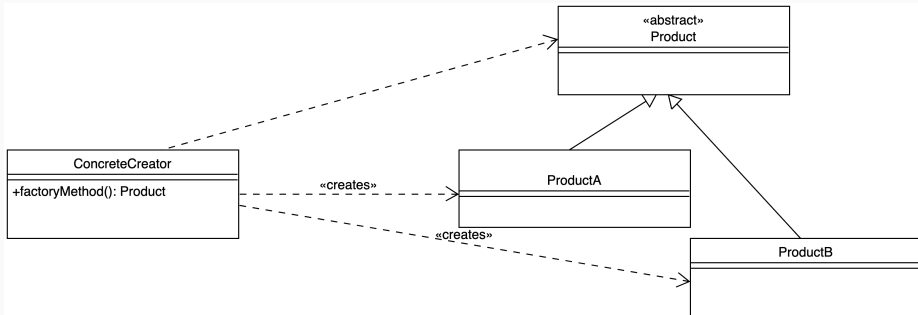
Unless otherwise noted, this work is licensed under CC BY-SA 4.0.

Motivation: Ticket-App

- Nutzer geben Fahrtziel an (und nicht die Ticketart!)
- Ticket-App bucht passendes Ticket
 - User muss nicht die konkreten Ticketarten kennen
 - Ticketarten lassen sich leicht austauschen

=> **Factory-Method-Pattern:** Objekte sollen nicht direkt durch den Nutzer erzeugt werden

Factory-Method-Pattern



Hands-On: Ticket-App

Implementieren Sie eine Ticket-App, die verschiedene Tickets mit Hilfe des Factory-Method Entwurfsmusters generiert.

UML; Konsole: `factory.FactoryBeispiel`

- Konkrete Objekte sollen nicht direkt über Konstruktor erzeugt werden
- (Statische) Hilfsmethode, die aus Parameter das “richtige” Objekte erzeugt
- Vorteil:
 - Nutzer kennt nur das Interface
 - Konkrete Klassen lassen sich leicht austauschen

LICENSE



Unless otherwise noted, this work is licensed under CC BY-SA 4.0.