

# 3. 어플리케이션 설계

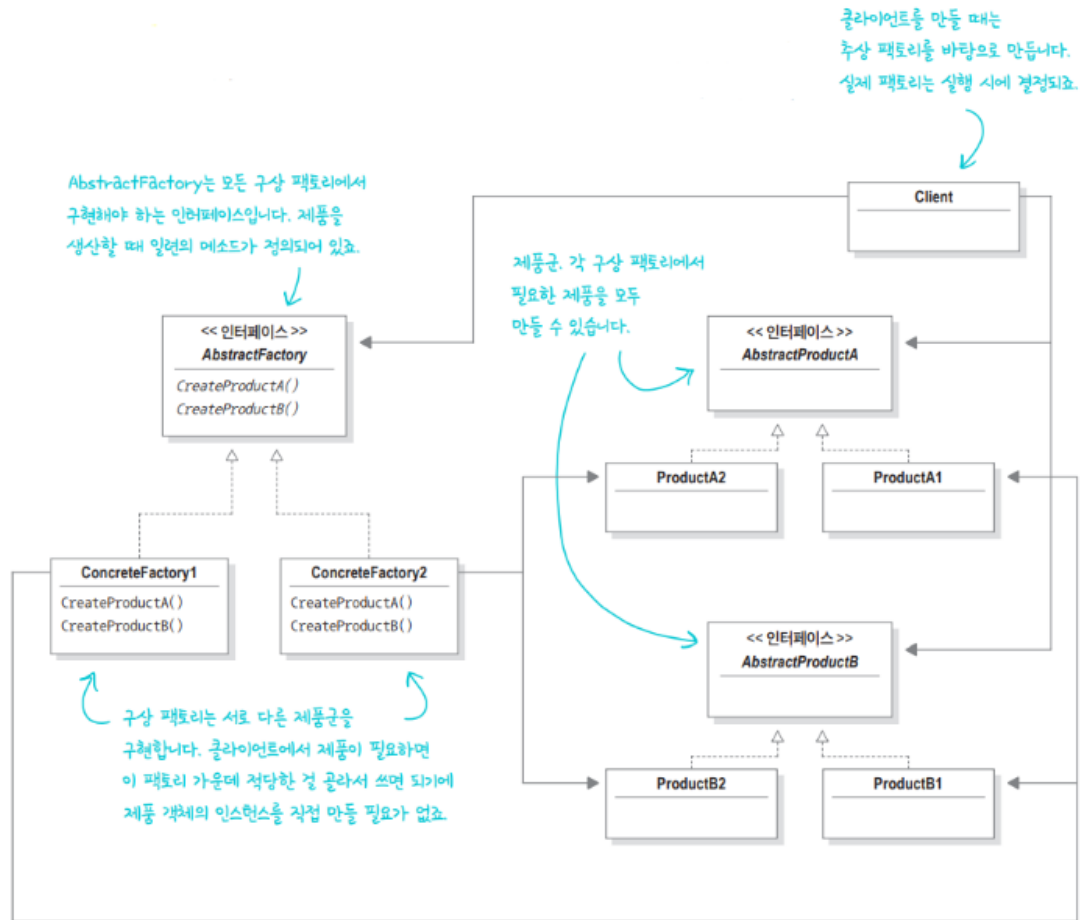
## Section 28. 디자인 패턴

### (1) 생성 패턴

객체 인스턴스를 생성하는 패턴으로 클라이언트와 그 클라이언트가 생성해야 하는 객체 인스턴스 사이의 연결을 끊어 주는 패턴.

#### 1) 추상 팩토리 (Abstract Factory)

- 구상(구체적인) 클래스에 의존하지 않고도 서로 연관되거나 의존적인 객체로 이루어진 제품군을 생산하는 인터페이스를 제공
- 연관된 서브 클래스를 묶어 한 번에 교체하는 것이 가능
- 구상 클래스는 서브 클래스에서 만듦



## 2) 빌더 (Builder)

- 작게 분리된 인스턴스를 건축하듯이 조합하여 객체를 생성
- 객체의 **생성 과정**과 **표현 방법**을 분리하고 있어 동일한 객체 생성에서도 서로 다른 결과를 만들어낼 수 있음