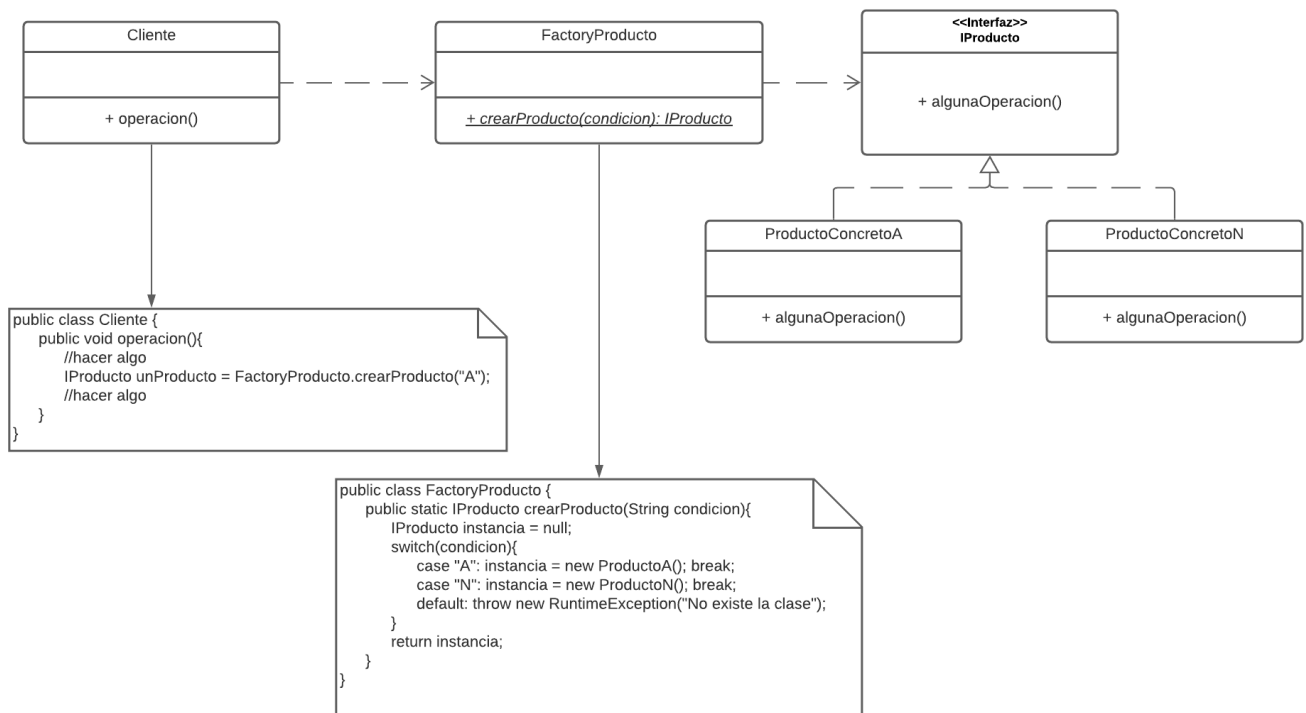


Patrón Factory Method y Patrón Simple Factory

- **Clasificación:** Patrones creacionales
- **¿Qué hacen?**
 - ✓ El patrón Factory Method encapsula en un único punto (un método) la creación de objetos que tienen una interfaz común.
 - ✓ El patrón Simple Factory encapsula en un único punto (una clase) la creación de objetos que tienen, al menos, una interfaz común.
- **Se sugiere la utilización de estos patrones cuando:**
 - ✓ Se requiere instanciar una clase de entre varias (con al menos una interfaz común) según el resultado de alguna condición o según el valor de una variable, en varias partes del proyecto.
 - ✓ Se requiere instanciar una clase distinta (con al menos una interfaz común) según el resultado de alguna condición o según el valor de una variable, en varias partes del proyecto; y dichas clases pueden ser consideradas “complejas” de instanciar o necesitan “mucha configuración” para funcionar.
- **Estructura genérica:**



Consideraciones:

- ✓ El patrón Simple Factory es una generalización del patrón Factory Method.
 - ✓ La interface IProducto puede ser una clase abstracta si el dominio lo amerita.
 - ✓ El cliente puede ser cualquier clase que necesite instanciar alguna clase en particular en base a un valor recibido.
 - ✓ Pueden existir N Productos concretos
-
- **¿Qué proporciona su uso?**
 - ✓ Extensibilidad para agregar nuevas condiciones para instanciar otros productos concretos.
 - ✓ Mayor cohesión de la clase Cliente debido a que no resuelve la lógica de instanciación concreta de los Productos.
 - **Code smells que soluciona/evita de forma directa:**
 - ✓ Código duplicado