# Patrón de diseño: Factory

El patrón de diseño factory es n patrón que nos permite instanciar objetos desde una clase constructora la cual nos va a devolver los objetos ya instanciados. Esto nos sirve para limpiar el código de new´s ya que únicamente se instanciarían objetos pasando por esa clase constructora.

Además, esta clase constructora puede elegir que tipo de objeto instanciar como es en mi caso.

## Caso de uso:

Tenemos una fábrica de pantallas las cuales pueden ser de los siguientes tamaños:

* 15 pulgadas.
* 13 pulgadas.
* 15 pulgadas con vidrio laminado.

Necesitamos tener un control sobre que pantallas podemos fabricar y cuáles no, además de mostrar el precio de cada pantalla, así haciendo que la creación de las pantallas sea un proceso ordenado y realizándose en un sitio concreto.

## UML

