



Abstract Factory

Classificação dos 23 padrões segundo GoF*

		Propósito		
		1. Criação	2. Estrutura	3. Comportamento
Escopo	Classe	Factory Method	Class Adapter	Interpreter Template Method
	Objeto	Abstract Factory Builder Prototype Singleton	Object Adapter Bridge Composite Decorator Facade Flyweight Proxy	Chain of Responsibility Command Iterator Mediator Memento Observer State Strategy Visitor

* Gamma et al. "Design Patterns" [1]

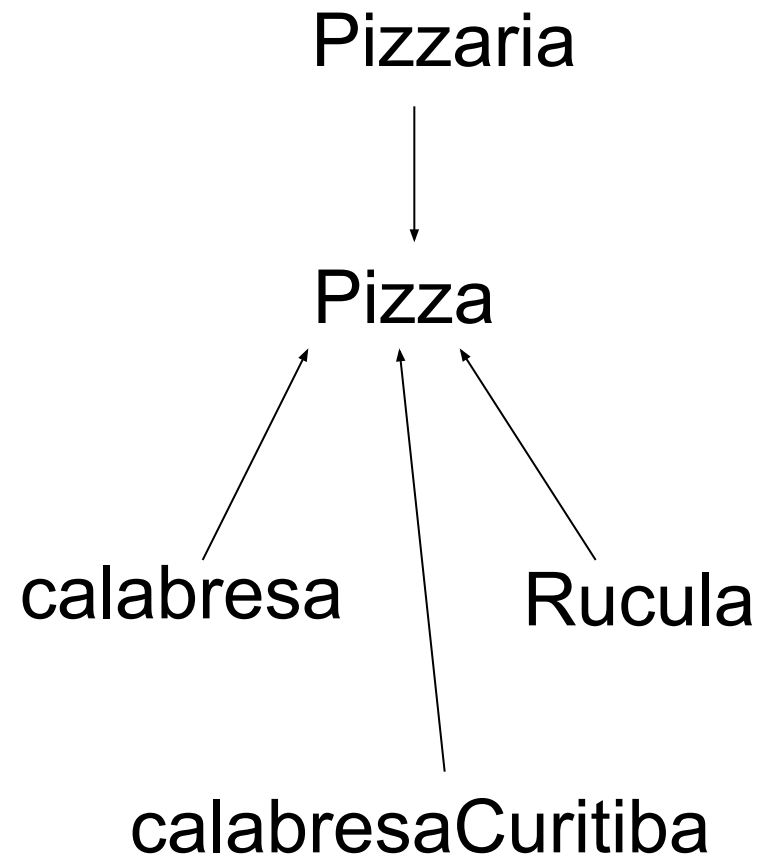
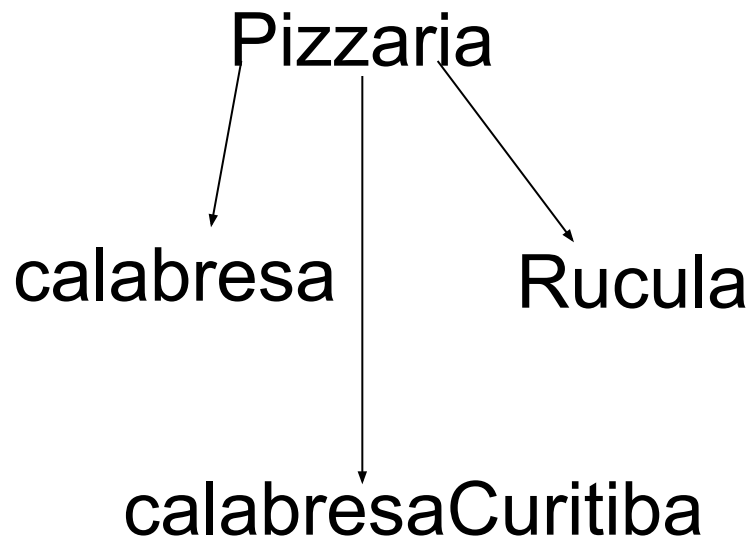




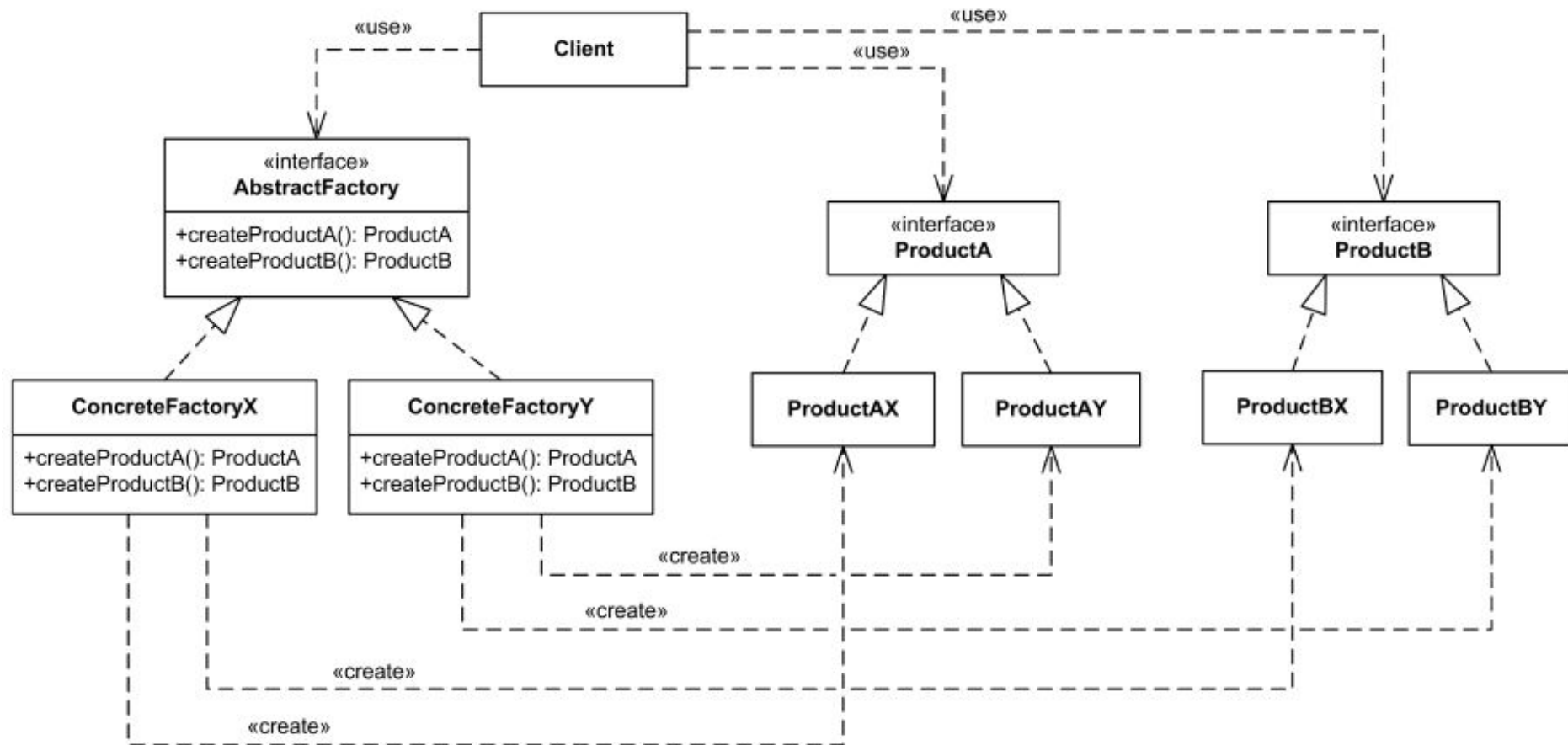
Factory Method

- Define uma interface para criar um objeto, mas permite às classes decidir qual classe instanciar.
- O factory method permite a uma classe deferir a instanciação para subclasses.

Princípio da inversão de Dependência



Depende de abstrações. Não de classes concretas.





Abstract Factory

- Fornece uma **interface** para criar famílias de objetos relacionados ou dependentes sem especificar suas classes concretas.



Factory Method x Abstract Factory

- Os dois desvinculam aplicativos de implementações específicas.
- Factory usa as classes
- Abstract usa objetos.
- Factory usa herança
- Abstract usa composição



Factory Method x Abstract Factory

- Abstract: quando precisa ser alterada (novos ingredientes), tem que alterar a interface e todas as subclasses da interface
- Abstract cria familia e factory um produto.
- As fabricas concretas do abstract implementam um método factory