



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

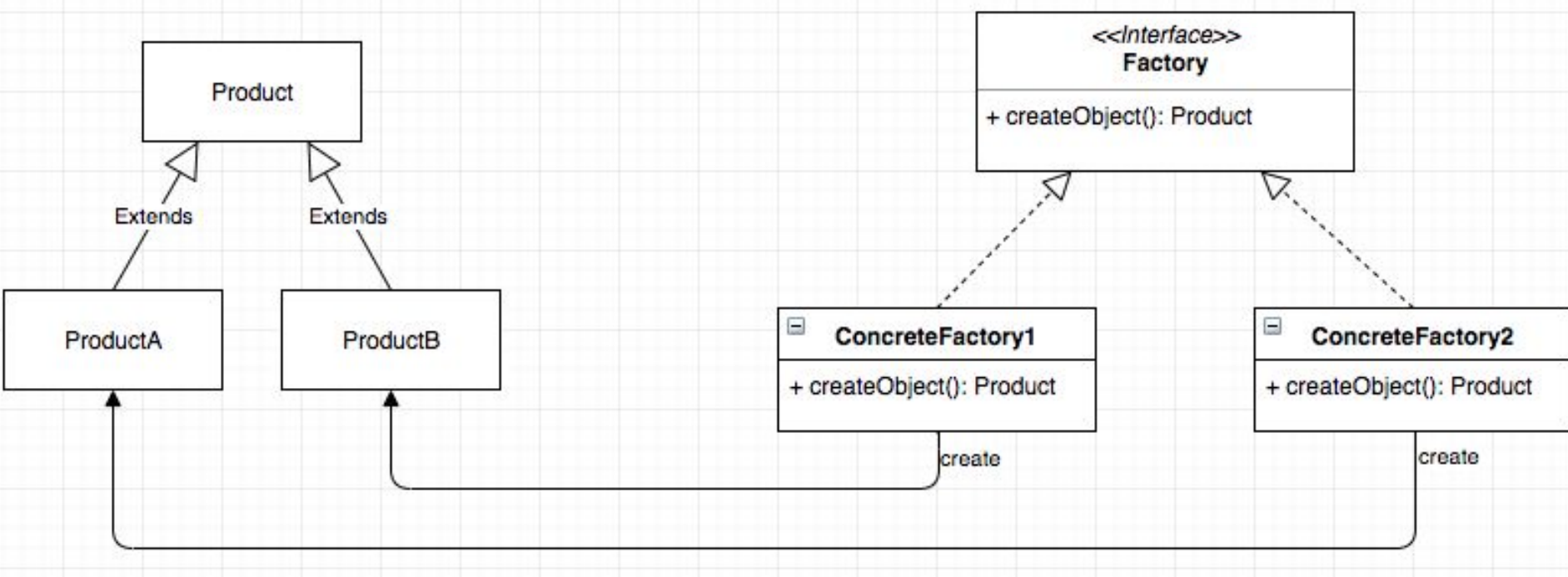
* Gamma et al. "Design Patterns" [1]



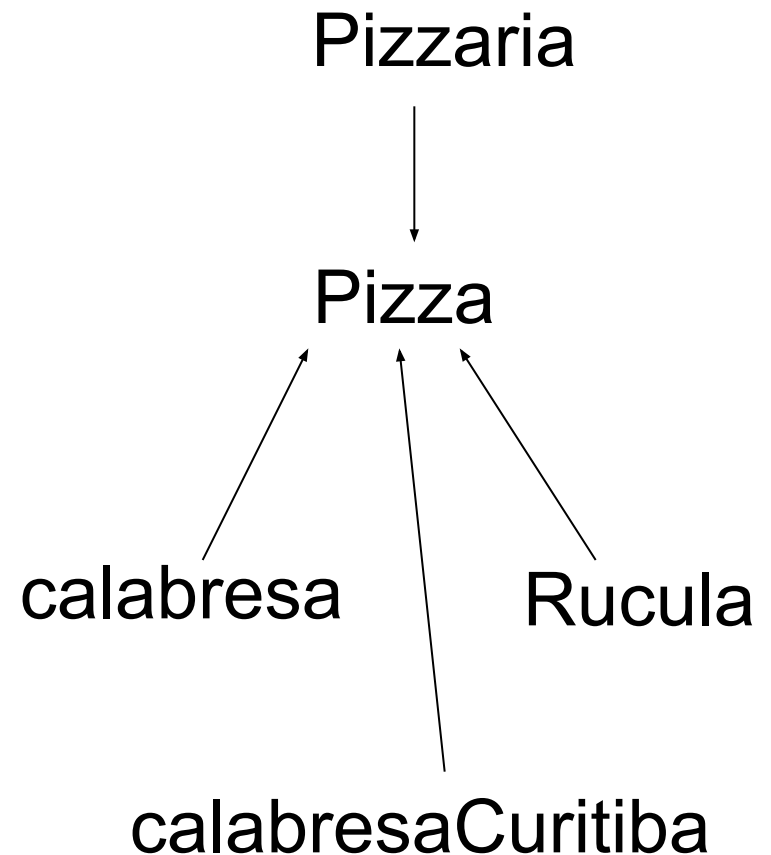
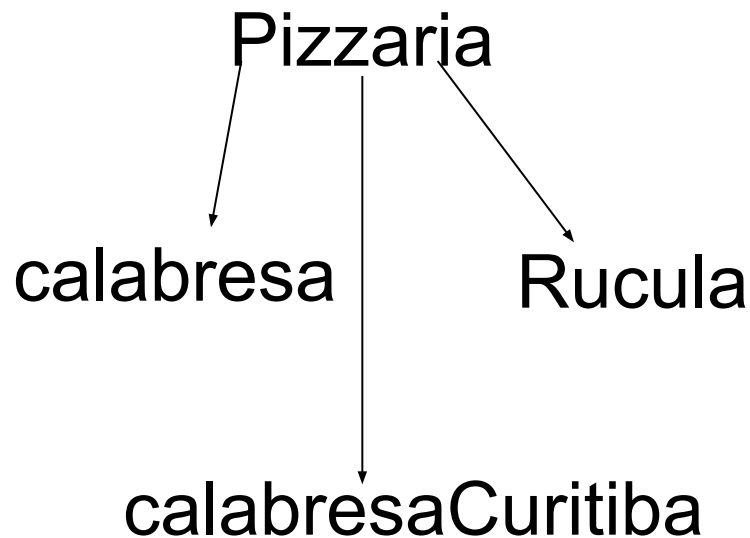


Factory Method


- 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.



Princípio da inversão de Dependência - diretrizes

- Nenhuma variável deve conter uma referência a uma classe concreta (uso de **new**)
- nenhuma classe deve derivar de uma classe concreta (dependencia)
- Nenhum método deve substituir um método implementado de uma de suas classes de base.