

LE PATTERN FABRIQUE ABSTRAITE

Intention

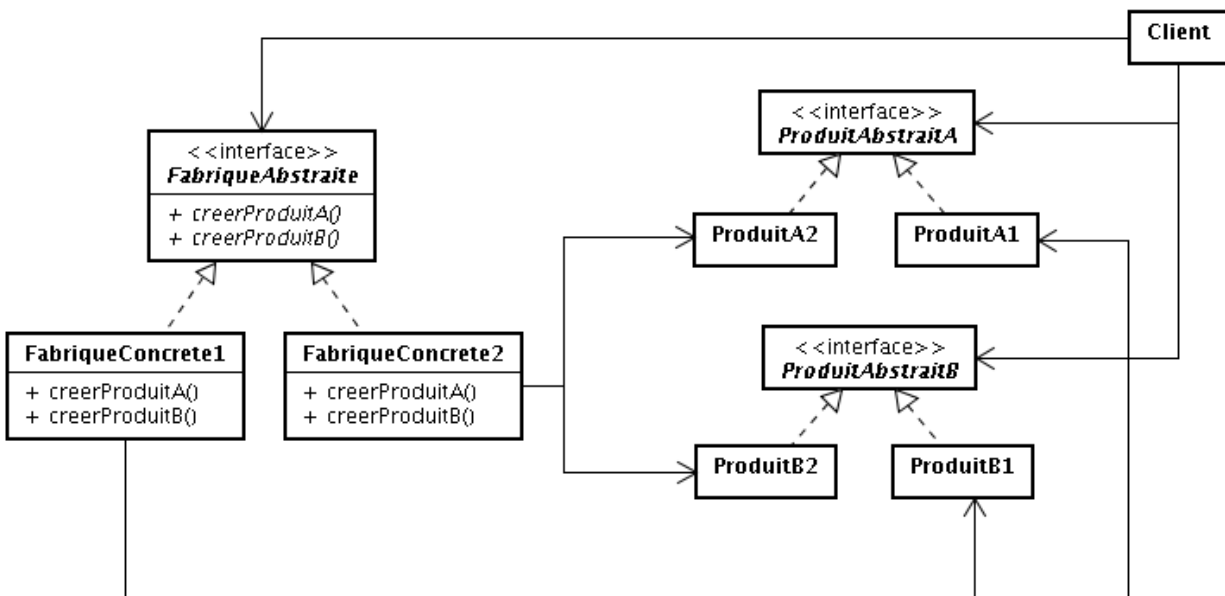
La fabrique abstraite fournit une interface pour la création de familles d'objets apparentés ou interdépendants, sans qu'il soit nécessaire de spécifier leurs classes concrètes.

Indications d'utilisation

L'utilisation du modèle Fabrique Abstraite est recommandé lorsque :

- Un système doit être indépendant de la façon dont ses produits ont été créés, combinés et représentés.
- Un système doit être constitué à partir d'une famille de produits, parmi plusieurs.
- On souhaite renforcer le caractère de communauté d'une famille d'objets produits conçus pour être utilisés ensemble.

Structure



Constituants

FabriqueAbstraite

- **FabriqueAbstraite** déclare une interface contenant les opérations de création d'objets produits abstraits.

FabriqueConcrète

- **FabriqueConcrete** implémente les opérations de création d'objets produits concrets.

ProduitAbstrait

- **ProduitAbstrait** déclare une interface pour un type d'objet produit.

ProduitConcret

- **ProduitConcret** définit un objet produit qui doit être créé par la fabrique concrète correspondante.
- Implémente l'interface de **ProduitAbstrait**.

Client

- Il n'utilisera que les interfaces déclarées par les classes **FabriqueAbstraite** et **ProduitAbstrait**.

Collaborations

- Normalement, une instance unique de la classe **FabriqueConcrete** est créée à l'exécution. Cette fabrique concrète crée des objets produits, dotés d'une implémentation spécifique. Pour créer des objets produits différents, les clients doivent utiliser une fabrique concrète différents.
- Une **FabriqueAbstraite** délègue la création des objets produits à sa sous-classe **FabriqueConcrete**.