

Frameworks

Padrão de projeto: Factory

Padrão de projeto: Factory

- Classificação: criacional
- Um dos padrões mais usados no Java.
- Trata dos detalhes de criação de objetos.
- O Factory passa a encapsular o operador new, e o cliente apenas chama uma interface que devolve uma instância pronta do objeto.
- Vantagem de uso: permite que a criação de objetos sem especificar qual a classe exata do objeto que se quer.

Exemplo: JOGO

- Controlar a criação de inimigos de um game de acordo com a escolha do usuário.
- A Factory deve instanciar as classes de acordo com o tipo do inimigo

Exercício

- Implementar uma factory de objetos para o exemplo da pizzeria (exemplo estudado no pattern Decorator)
- Implementar uma factory para o tipo de estratégia para salvar uma imagem (pattern Strategy)