

 10

O que aprendemos?

Nesta aula, aprendemos:

- Que podemos ter estratégias diferentes de *log* em uma aplicação
- Que uma classe que depende de um objeto pode delegar a responsabilidade de criação dele
- Que essa forma de organizar a criação de um objeto, utilizando um método das classes filhas, é chamada de ***Factory Method***
- As diferenças entre o que é comumente chamado de ***Factory***