



Para saber mais: Static Creation Method

O que aplicamos no último vídeo é um padrão de projeto chamado *Static Creation Method*. Ele é usado quando extraímos a lógica de criação de um objeto para um método estático específico para isso.

Você pode ler mais sobre ele aqui: [Factory Comparison](https://refactoring.guru/design-patterns/factory-comparison) (<https://refactoring.guru/design-patterns/factory-comparison>).

Você pode fazer os cursos de padrões de projeto (*design patterns*) aqui na Alura para aprender vários outros padrões, utilizando PHP!