**Juan Diego Gómez Triana**  
**Patrones de software - Corte 2**  
**Documentación patrón Prototype.**

El patrón Prototype permite crear nuevos objetos copiando una instancia existente (el "prototipo"). Esto es útil cuando la creación de objetos es costosa en términos de rendimiento o complejidad.

Para implementarlo:

1. Se define una interfaz IPrototype con un método como clone().
2. Las clases concretas implementan esta interfaz y definen cómo copiarse a sí mismas.
3. En lugar de crear nuevos objetos con new, se clona un objeto existente y luego se le hacen modificaciones si es necesario.

Este patrón es muy útil cuando se quieren crear objetos de manera rápida a partir de una plantilla o cuando hay muchas configuraciones posibles. En juegos, por ejemplo, podrías tener un prototipo de "enemigo básico" y clonar versiones con pequeñas diferencias.

El patrón Prototype también ayuda a mantener el código limpio y flexible, ya que permite reutilizar estructuras sin duplicar lógica de inicialización compleja.