

Padrão Prototype

Adauto Fernan

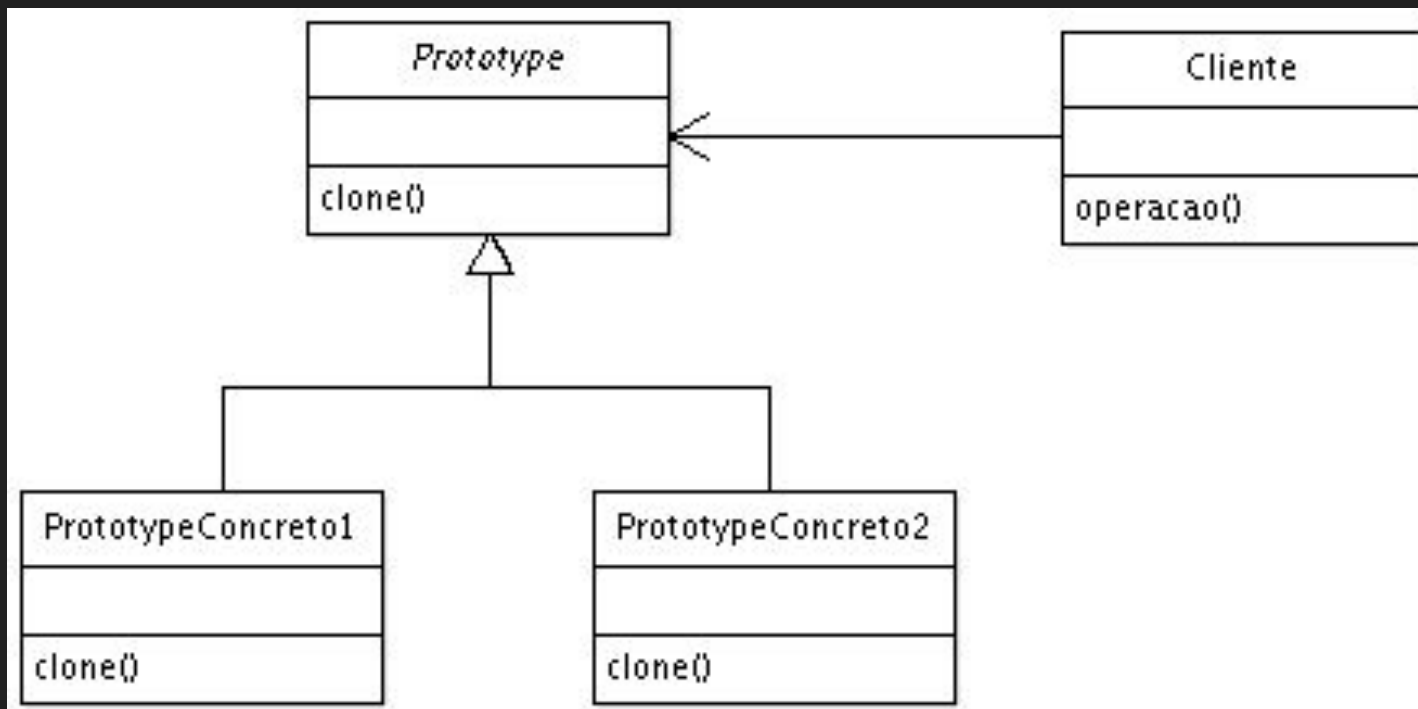
Andersson Claudio

Jorge Girão

Sergio Barros

Definição:

- Prototype é um padrão de projeto de software criacional que permite a criação de novos objetos a partir de um modelo original ou protótipo que é clonado.



Prototype no JavaScript:

- JavaScript possui suporte nativo para o padrão Prototype, logo se torna naturalmente fácil trabalhar com ele nessa linguagem;
- Aumento de desempenho obtido em oposição às classes orientadas a objetos.
- Diminui repetição de linhas de código semelhantes.

Aplicações:

- O padrão Prototype é aplicado quando existe a necessidade de clonar, literalmente, um método ou objeto
-