

## ПК4 – Prototype

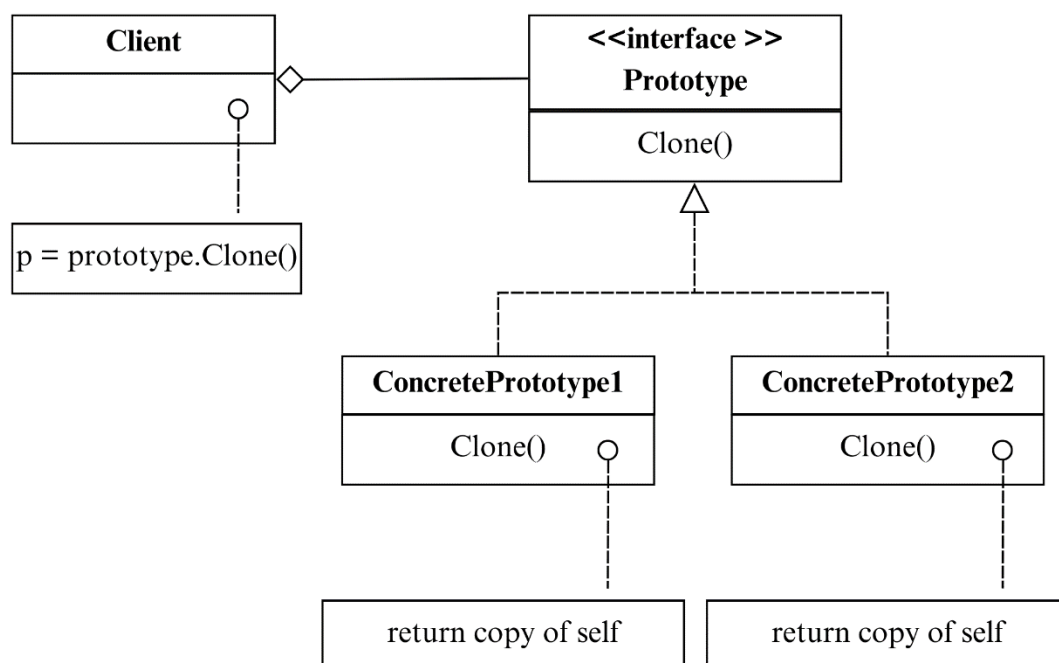
### Дефиниција

Одређује (специфицира) врсте објеката које ће бити креиране коришћењем прототипског појављивања и креира нове објекте копирањем тог прототипа.

### Појашњење дефиниције

Одређује (специфицира) врсте објеката (ConcretePrototype1, ConcretePrototype2) које ће бити креиране коришћењем прототипског појављивања (prototype) и креира нове објекте (p) копирањем тог прототипа (prototype.Clone()).

### Структура Prototype патерна

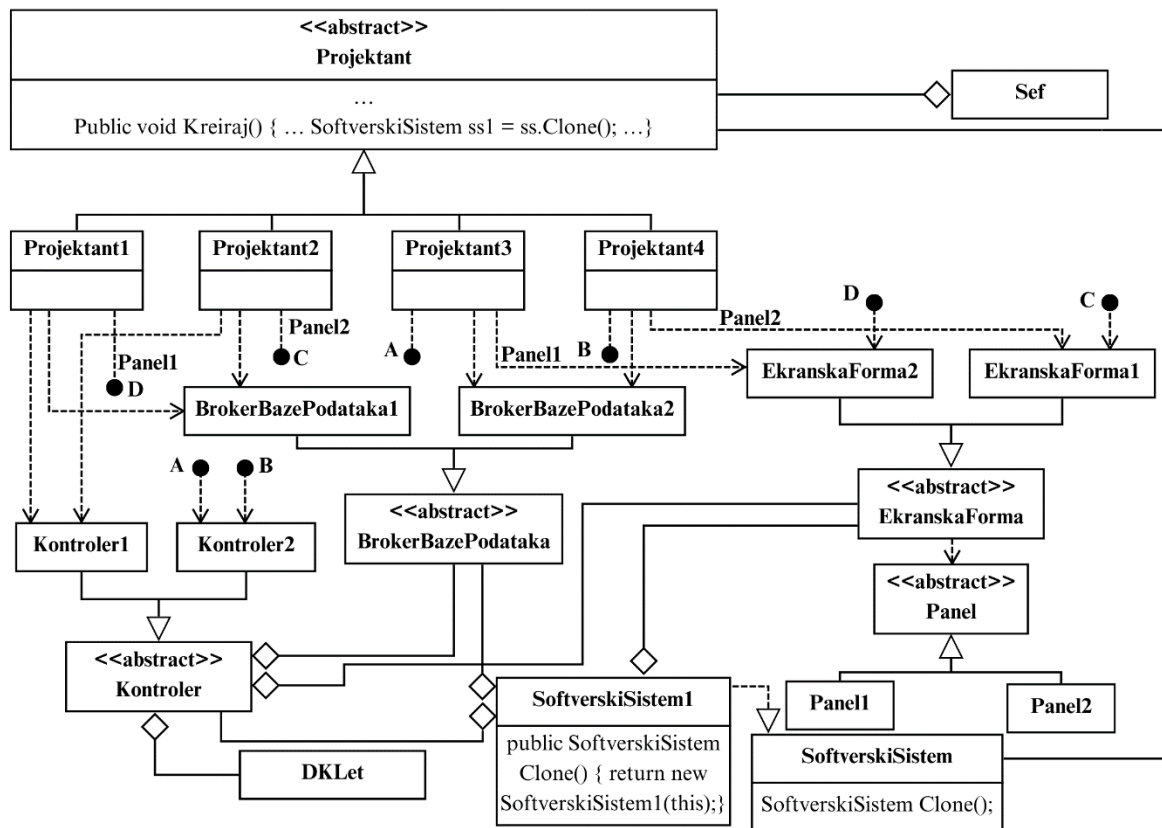


### Учесници

- **Prototype** - Декларише интерфејс за сопствено клонирање.
- **ConcretePrototype** - Имплементира операцију за сопствено клонирање.
- **Client** - Захтева од прототипа да се клонира.

**Кориснички захтев PRP:** Шеф развоја софтверског система (за вођење распореда летова) је послао захтев пројектантима софтверског система да након креирања софтверског система, направе копију тог софтверског система.

## Дијаграм класа примера PRP



## Веза између елемената структуре решења Prototype патерна и структуре решења примера PRP

Елементи Prototype патерна	Елементи структуре примера PRP
Client	Sef
Creator	Projektant
ConcreteCreator	Projektant1, Projektant2, Projektant3, Projektant4
AbstractProductA	EkranskaForma
AbstractProductB	BrokerBazePodataka
AbstractProductC	Kontroler
ProductA	EkranskaForma1, EkranskaForma2
ProductB	BrokerBazePodataka1, BrokerBazePodataka2
ProductC	Kontroler1, Kontroler2
Prototype	SoftverskiSistem
ConcretePrototype	SoftverskiSistem1

## Напомена за пример PRP

Овај пример је направљен на основу примера FMP из Factory method патерна.