定义

用原型实例指定创建对象的种类，并且通过拷贝这些原型创建新的对象。

UML

应用场景

优点

允许动态地增加或减少产品类，提供了简化的创建结构

缺点

必须递归地让所有相关对象正确地克隆

本质

代码