|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **Patrón Prototipo** |
| **Propósito** | Permite la clonación de objetos |
| **Problema** | Generar tropas o unidades de manera eficiente |
| **Solución** | Se crea el código utilizando el patrón prototipo |
| **Participantes y Colaboradores** | |
| constructores | Piloto, Artillero, Infantería, Doctor, Prototipo\_Piloto, Prototipo\_Infantería,Prototipo\_Doctor, Prototipo\_Artillería. |
| directores |  |
| main | Gestor, Main. |
| objetos | Unidad, militante. |
| **Consecuencias** | |
| Se puede crear un objeto base del cual se crean copias. | |
| A las copias se les modifican los atributos | |
| Se mejora el consumo de recursos en creación | |
| **Implementación** | |
| El cliente puede crear tropas con gran cantidad de atributos fácilmente. | |
|  | |
|  | |

UML

