



Prototype Design Pattern

Gruppe 4:

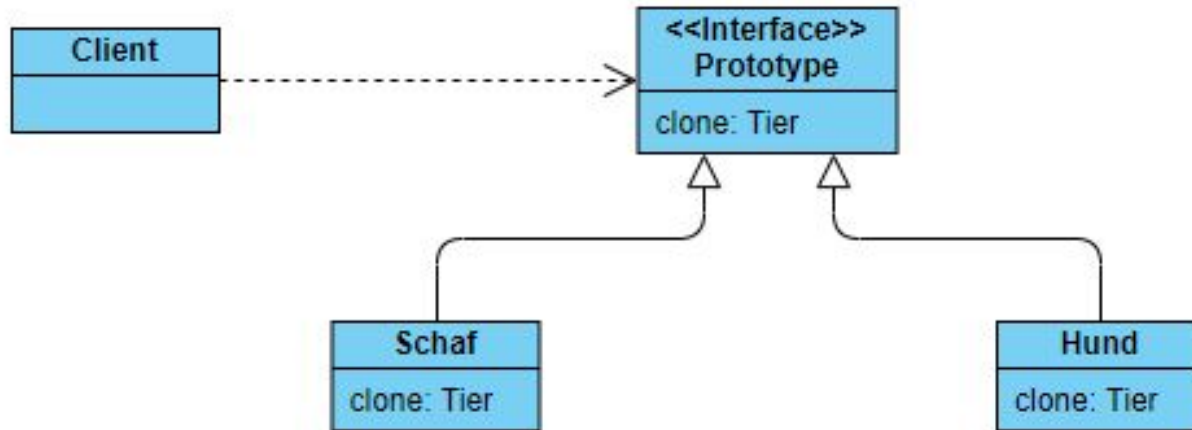
Marco Neumair, Bettina Schalthöfer, Kay Wessel und Falk Bachmann



Eigenschaften des Prototype Patterns

- es gehört zu den **Erzeugungsmustern (Creational Patterns)**
- Erzeugen von **neuen Objekten**/Instanzen indem **andere Objekte** geklont/kopiert werden
- **Vorteile:**
 - ◆ Unabhängigkeit von der Erzeugung eines Objektes
 - ◆ **zur Laufzeit** können beliebige Instanzen von Subklassen erzeugt werden
- **Nachteile:**
 - ◆ versteckt konkrete Produktklassen vom Client
 - ◆ je nach Klasse schwierig die **clone()** Funktion zu implementieren

UML - Beispiel



Python Code Beispiel

**Vielen Dank für eure
Aufmerksamkeit**

