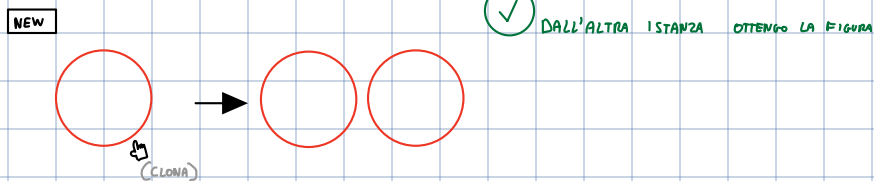
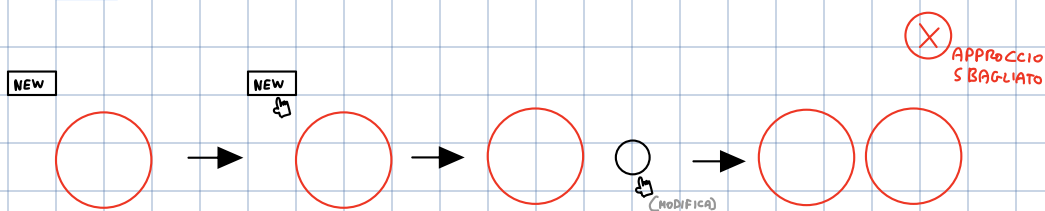


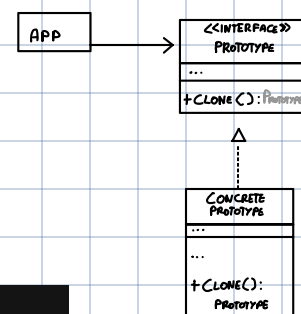
## - DEFINIZIONE

IL PROTOTYPE È UN DESIGN PATTERN CHE PERMETTE DI CLONARE OGGETTI SENZA SAPERE L'ORIGINE

## - ESEMPIO



## - UML



## - ESEMPIO ERRATO

## - ESEMPIO CORRETTO

```
public class App {
    public static void main(String[] args) {
        // Creiamo un'auto "base"
        Car baseCar = new Car();
        baseCar.setModel("208");
        baseCar.setColor("Red");

        // Ora vogliamo un'altra auto uguale, ma blu
        // X Invece di clonarla, la ricreiamo da zero
        Car newCar = new Car();
        newCar.setModel(baseCar.getModel()); // Copia manuale
        newCar.setColor("Blue");

        System.out.println("Base Car: " + baseCar);
        System.out.println("New Car: " + newCar);
    }
}
```

```
public class App {
    public static void main(String[] args) {
        Car original = new Car();
        original.setModel("208");
        original.setColor("Red");

        // Cloniamo l'oggetto
        Car cloned = (Car) original.clone();

        // Modifichiamo il clone
        cloned.setColor("Blue");

        System.out.println("Original: " + original);
        System.out.println("Cloned: " + cloned);
    }
}
```