

prototype模式

引入。

- 例子1：
 - 孙悟空拔下一撮猴毛，轻轻一吹就会变出好多的孙悟空来。
- 例子2：寄个快递
 - 下面是一个邮寄快递的场景：
给我寄个快递。”顾客说。
“寄往什么地方？ 寄给.....？”你问。
“和上次差不多一样，只是邮寄给另外一个地址，这里是邮寄地址.....”顾客一边说一边把写有邮寄地址的纸条给你。
“好！”你愉快地答应，因为你保存了用户的以前邮寄信息，只要复制这些数据，然后通过简单的修改就可以快速地创建新的快递数据了。

定义。

- 描述1：不根据类来生成实例，而是根据实例来生成实例的模式。（原型：值根据实例原型、实例模型来生成实例。）

理解。

- 根据实例来生成实例。

关键字。

- 保存，复制，修改。

作用。

- 可以快速的创建一个对象而不需要提供专门的new()操作就可以快速完成对象的创建。

登场角色。

- 原型(Prototype)
 - 用于复制现有实例来生成新实例的方法。
 - Product接口扮演。
- 具体的原型(ConcretePrototype)
 - 实现复制现有实例并生成实例的方法。
 - MessageBox和UnderlinePen类扮演。
- 使用者(client)

- 使用复制实例的方法生成新的实例。
- Manager类扮演。

类图。

