

PADRÕES DE PROJETOS

Integrantes:

Alfredo Guilherme Orlando Gracio

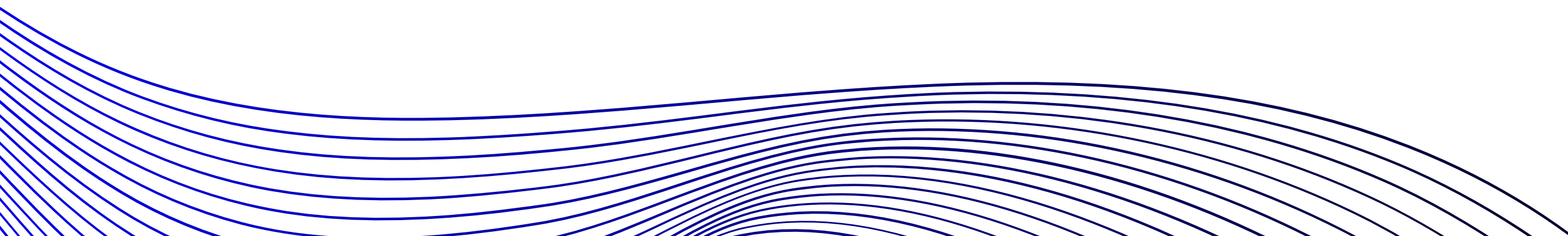
Ricardo Augusto Paredes do Amaral

Yuri Maria Riveiro

Prototype

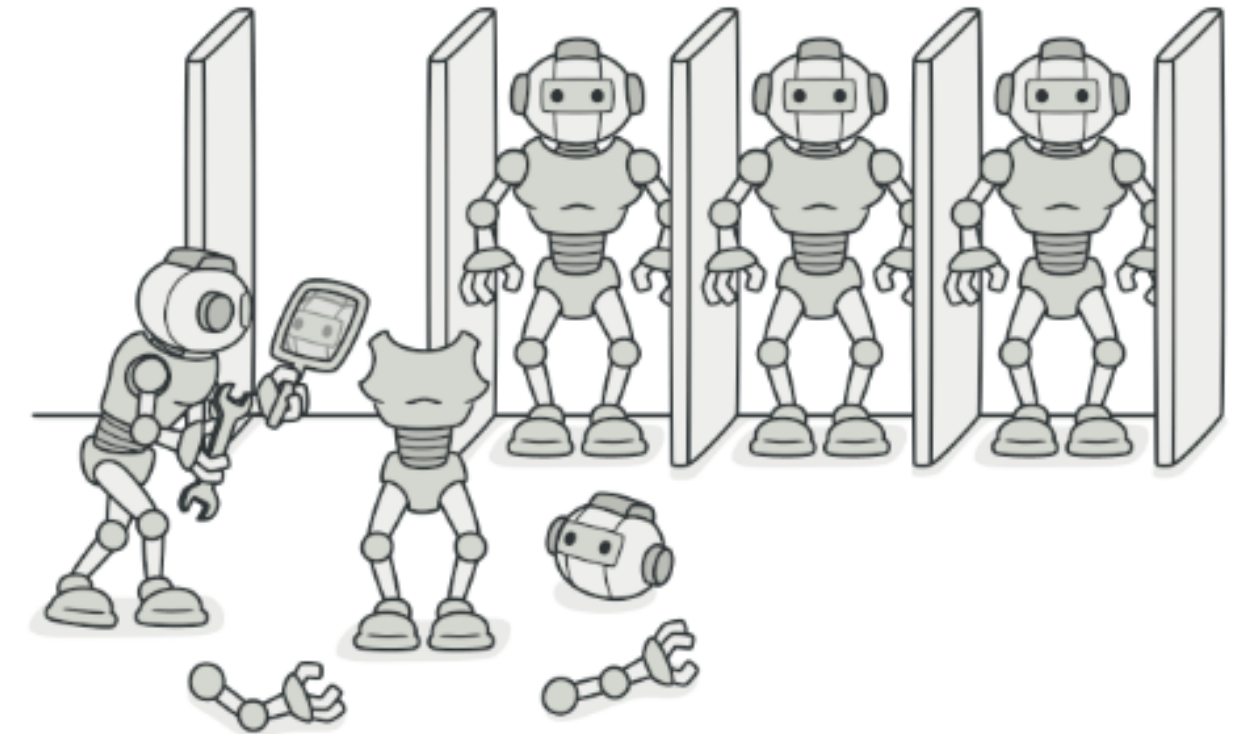
O padrão Prototype é uma ferramenta valiosa no mundo do desenvolvimento de software, oferecendo uma abordagem inteligente e eficiente para a criação de objetos. Imagine poder economizar tempo e recursos, criando novos elementos a partir de **modelos pré-existentes, sem ter que construí-los do zero.**

Isso é exatamente o que o padrão Prototype proporciona: a capacidade de clonar objetos já existentes, evitando a criação repetitiva e dispendiosa de novas instâncias. Vamos explorar mais sobre esse conceito inovador e como ele se torna uma peça fundamental na caixa de ferramentas de desenvolvimento de software.



Prototype - O que é?

- Clonagem
- Criar de novas instâncias
- Duplicar objetos existentes
- Protótipos servem como modelos iniciais
- Definindo as características que novos objetos herdarão
- Código independente da classe



Prototype - Qual o problema?

- Nem todos objetos podem ser clonados
- Campos privados não visíveis fora do proprio objeto



Copiando um objeto "do lado de fora" nem sempre é possível.

Prototype - Solução

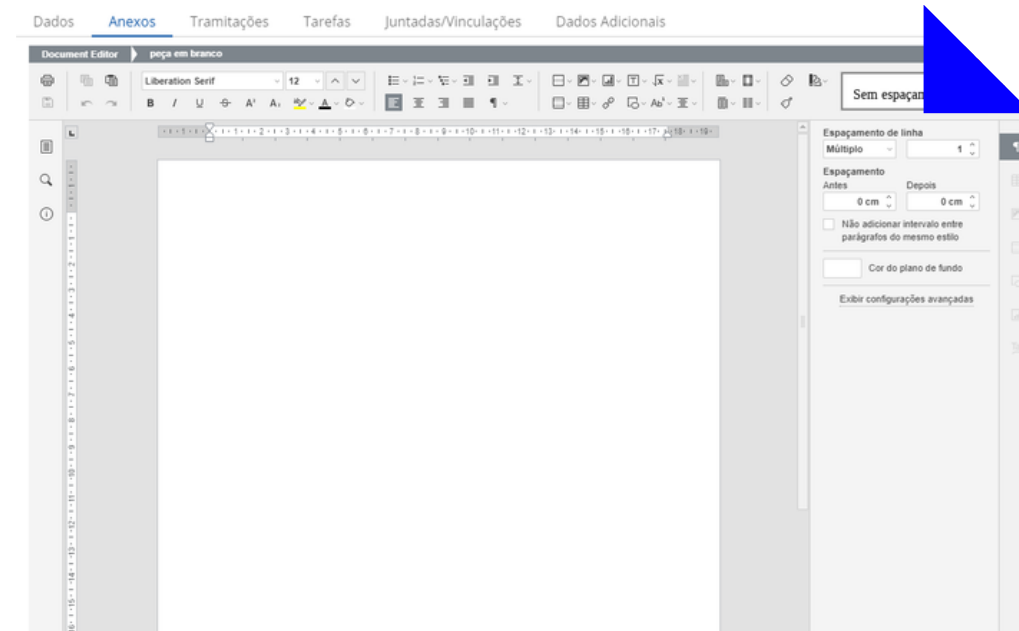
- Conceito de protótipos que serão clonados
- Evitar a sobrecarga em se criar objetos do zero
- Consistência e eficiência no desenvolvimento
- Instâncias predefinidas
- Atributos e comportamentos compartilhados



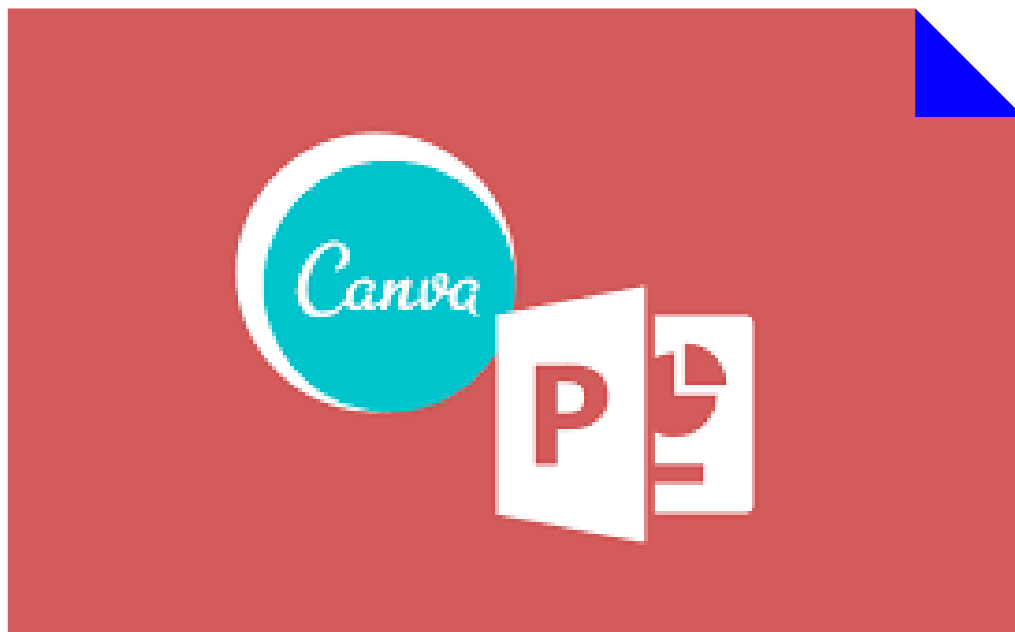
Prototype - Exemplos



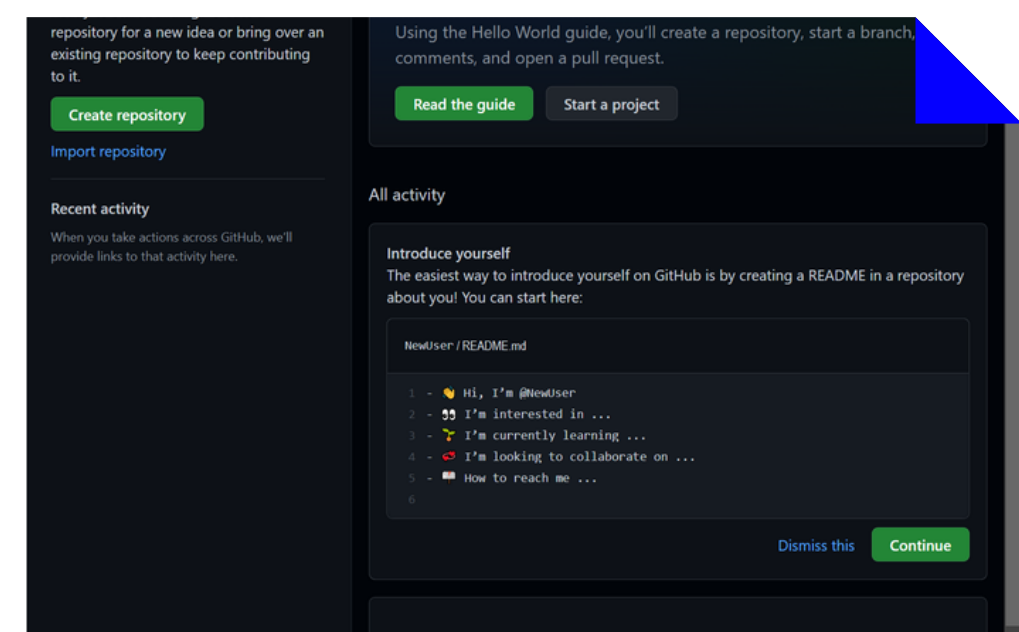
Aplicativos de mensagens



Editores de documentos



Aplicativos de edição de apresentação



GitHub

Prototype - Vantagens

- Criar objetos complexos de forma eficiente
- Reduzir código duplicado
- Flexibilidade na criação de novos objetos
- Padronização e organização do código
- Facilitação de testes
- Aplicabilidade em diversos contextos



FIM.

Obrigado!