Андрусик Вероніки 19 Варіант

Прототип

Шаблон Prototype належить до категорії породжувальних шаблонів проектування. Цей патерн використовується для створення нових об'єктів шляхом копіювання існуючих об'єктів-прототипів, замість створення нових об'єктів. Він дозволяє зменшити витрати на створення об'єктів шляхом копіювання вже створених, а також дозволяє динамічно змінювати структуру об'єктів під час виконання програми.Наприклад, якщо ми розробляємо гру, в якій є різні типи монстрів. Кожен монстр має свої унікальні характеристики, такі як сила, швидкість і таке інше. Ми хочемо мати можливість створювати багато монстрів під час гри, але при цьому ми хочемо зберігати їхні унікальні властивості. Тут шаблон "Prototype" може бути використаний для створення нових монстрів шляхом копіювання існуючих монстрів-прототипів. Ми можемо мати базові об'єкти-прототипи для кожного типу монстра, і коли нам потрібно створити нового монстра, ми можемо просто скопіювати один з цих прототипів і налаштувати його відповідно до потреб гри.