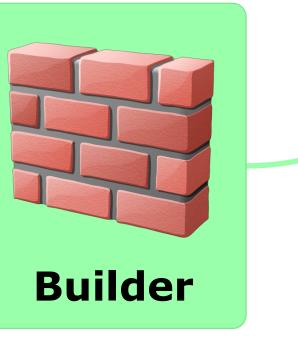
Lege durch eine Prototyp fest, welche Objekten zu erzeugen sind und erzeuge neue Objekte als Kopie dieses Prototyps.

Prototyp

Trenne die Erzeugung und die Repräsentation eines komplexeren Objektes, so dass sich die Konstruktion auch mit anderen Repräsentationen durchführen lasst.



Erzeuge Fabrikmethode

Pattern

Abstrakte Fabrik

Singleton

Stelle für die Erzeugung von Objekten eine Schnittstelle bereit, lass aber eine Fabrik entscheiden, welche Unterklassen erzeugt wird.

Stelle eine Schnittstelle bereit, um eine Familie von verwandten Objekten zu erzeugen, ohne die konkreten Klassen zu offenbaren.

Stelle sicher, dass es nur ein Exemplar eine Klasse gibt. Dieses lässt sich durch eine statische Funktion erfragen.