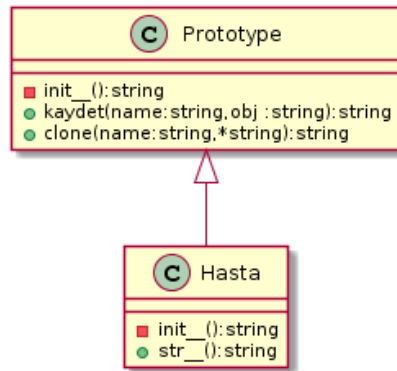


PROTOTYPE DESIGN PATTERN

Prototype tasarım paterni, büyük veri hacmine sahip nesneleri new operatörü kullanmaksızın, 'klonlama' yöntemi ile oluşturan bir tasarım desendir. Bellekte sahip olduğu veri miktarı büyük, maliyetli ve zaman alıcı nesnelerin oluşturulması için kullanılan Prototype, bir abstract sınıf veya interface'den oluşturulabilmektedir. Prototype tasarım desenini uygulamak için aşağıda belirtilen iki kuralı uygulamak gerekir.

- Nesne kopyalamak(klonlamak)
- Klonlanan nesnenin setter metotlarını çağırmak.

Classes - Class Diagram



```
@startuml
```

```
title Classes - Class Diagram
```

```
class Prototype{
    -init__():string
    +kaydet(name:string,obj :string):string
    +clone(name:string,*string):string
```

```
}
```

```
class Hasta{  
    -init__():string  
    +str__():string
```

```
}  
Prototype<|--Hasta  
class Prototype  
class Hasta
```

```
@enduml
```