

Pesquise sobre padrões de projeto e escolha um para apresentar e descrever o seu funcionamento. Além disso, explique quais as vantagens e desvantagens comparados a outros e mostre suas referências.

## PROTOTYPE

Os objetos em javascript possuem uma propriedade chamada prototype disponível para todas funções construtoras, que serve para adicionar propriedades e métodos a um objeto sem ocupar muita memória. Pode-se utilizar durante o código as informações contidas no objeto para executar alguns procedimentos , por exemplo

main.js	  	Output
<pre>1 function Cadastro( nome, idade, sexo ) { 2 3     this.nome = nome; 4     this.idade = idade; 5     this.sexo = sexo; 6 7 } 8 9 // usando prototype para executar um procedimento que retorna os dados   do cliente cadastrado 10 Cadastro.prototype.toString = function () { 11     return "Cadastro " + this.nome + " idade " + this.idade + " sexo "       + this.sexo; 12 }; 13 var c1 = new Cadastro( "Maria", 25, "Feminino" ); 14 console.log( c1.toString() ); 15</pre>		<pre>node /tmp/IXG5Ffo1Kp.js Cadastro Maria idade 25 sexo Feminino</pre>

Não encontrei grandes desvantagens na utilização, mas verifiquei que é pouco usado atualmente.

## Referências

O que é prototype em Javascript? Disponível em (<https://pt.quora.com/O-que-%C3%A9-prototype-em-JavaScript>) Acesso 27 de julho de 2022.

Disponível em (<https://cursos.alura.com.br/forum/topico-qual-o-significado-de-prototype-em-js-44069>) Acesso 27 de julho de 2022.