U našem projektu korišten je Prototype patern koji kreira nove objekte klonirajući jednu od postojećih objekata. U našem slučaju pomoću asocijacije smo povezali klasu Car2dController sa interfejsom SpawnFood. Klasa SpawnFood dalje sadrži metodu Spawn koja koristeći Unity metodu Instantiate zapravo pravi klonove objekata. SpawnFood je u asocijaciji sa Car2dControllerom jer želimo da se klonirane instance uvijek nalaze u blizini auta u igrici.