

Document descriptif du pattern Prototype

I. Le pattern Prototype

La structure générique de ce pattern dans le cadre de l'exemple du cours est celui donné sur le schéma ci-dessous, dont les participants au nombre de 5 sont :

- ➔ **Le Prototype** : qui est une interface qui déclare une fonction pour se cloner elle-même.
- ➔ **Les Classes concrètes CarConcrete1, CarConcrete2 et CarConcrete3** : qui sont les premiers prototypes, des classes qui implémentent l'interface **Prototype** et ses méthodes notamment la méthode de clone.
- ➔ **La classe Client** : qui est la classe qui contient la méthode principale et qui crée un nouveau objet en demandant au prototype de se cloner.