# Prototype

## Descripción / Explicación

Prototype es un patrón de diseño creacional que nos permite copiar objetos existentes sin que el código dependa de sus clases.

## Explicación del contexto

Para implementar este algoritmo se ha realizado una tienda que tiene dos tipos de vasos: de tubo o mini. Para ello, se crea el tipo de vaso deseado que hereda las propiedades de la clase abstracta Vaso y si se quieren crear mas vasos, utilizamos el método clone() implementado en cada clase concreta para clonar un vaso y obtener muchos iguales, por ejemplo, si se nos pide una gran cantidad de estos del mismo tipo. Por eso es efectivo este patrón en este caso. Dependiendo del tipo de vaso que se cree podrá tener alguna propiedad única de esa clase.

## UML

