在有些系统中存在着大量相同或者相似的对象，如果用传统的方式构造对象，会比较耗费时间和资源，原型模式可以解决这个问题

定义

用一个已经创建好的实例作为原型，通过复制该原型对象创建一个和原型对象相同或者相似的新对象

原型对象指定要创建对象的种类，

比如windows操作系统的复制比较耗时，如果复制就快了很多

特点

原型模式要求对象实现一个可以复制自身的接口，这样通过复制一个实例对象创建一个新的对象

抽象原型类：规定具体原型对象必须实现的接口

具体原型类：实现抽象原型类的clone()方法，它是可以被复制的对象

访问类：通过具体原型类的clone方法来复制新的对象

