

## ZUSAMMENFASSUNG: PROTOTYPE PATTERN

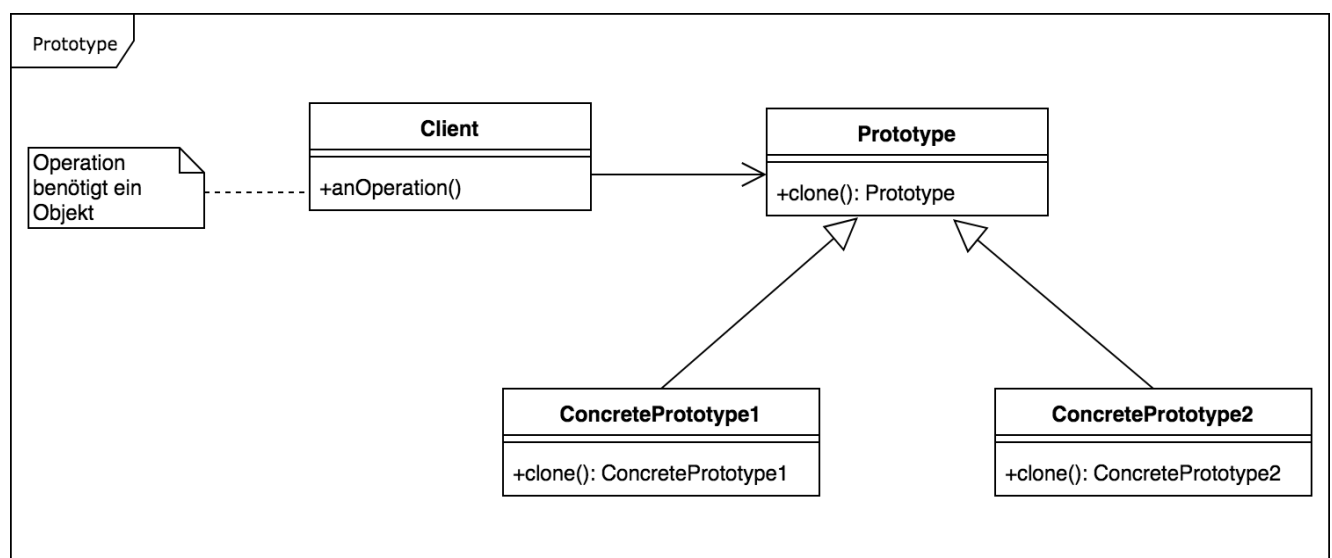
### ZWECK

Das Prototype Pattern wird dann eingesetzt, wenn es leichter ist, ein bereits existierendes Objekt zu klonen, anstatt ein neues zu erzeugen und zu initialisieren.

Anwendungsbeispiele:

- Komplexe Typen, deren Initialisierung z.B. aufwendige Datenbankoperationen beinhaltet
- Vorlagen (Textverarbeitungsprogramm)

### UML DIAGRAMM



### VORTEILE

- Komplexe Objekte lassen sich schneller erzeugen
- Keine Erzeuger-Klassenhierarchie parallel zu der Produkt-Klassenhierarchie

### NACHTEILE

- Jede Unterklasse muss die `clone()`-Methode implementieren
- Eventuelle Initialisierungen des kopierten Objekts müssen dann noch zusätzlich erfolgen