Um padrão de projeto é, basicamente, uma solução encontrada e divulgada para um problema recorrente dentro das comunidades de programação e de montagem de códigos. Projetistas já experientes sabem que não devem resolver problemas enfrentados completamente do zero, mas sim buscar por meio de pesquisas por uma solução que provavelmente já é existente. Por meio dos padrões, é possível evitar bastante esforço e desgaste por parte dos desenvolvedores.

O padrão escolhido foi o Adapter.

O Adapter é um padrão estrutural. Isto é, um padrão que visa trabalhar como classes e objetos são compostos para que se possa formar estruturas maiores e mais facilitadas.

O Adapter, como o nome sugere, é um adaptador. Seu trabalho é o de converter as interfaces de uma classe que sejam incompatíveis com outra classe sejam convertidas em interfaces compatíveis. Para usar esse padrão, deve haver pelo menos uma das seguintes condições:

- Usar uma classe existente com uma interface incompatível com a interface requerida.

- Criar classes que inicialmente possuem interfaces incompatíveis com partes do projeto ou com o projeto como um todo.

Essa interface possui 4 componentes:

- Target: define a interface a ser trabalhada;

- Client: colabora com projetos compatíveis;

- Adaptee: interface a ser adaptada;

- Adapter: adaptação da interface Adaptee à interface Traget.