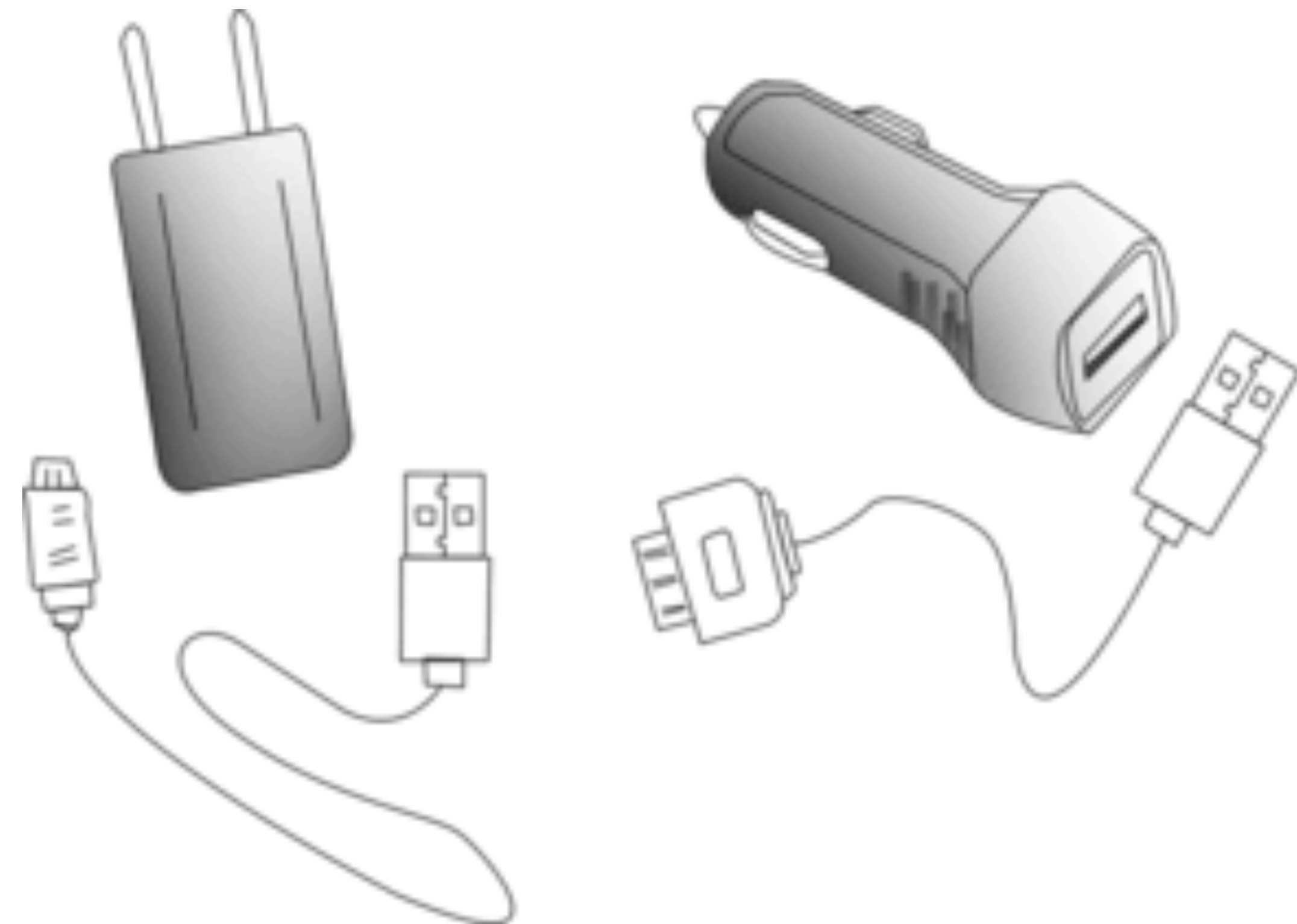


PROBLEMA

Objetivo e Intenção do Padrão





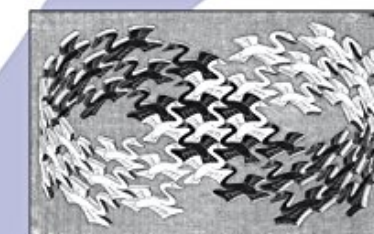
PADRÕES DE PROJETO

ADAPTER

Prof. Me Eugênio Júlio Messala Cândido Carvalho
eugeniojuliomessala@gmail.com

**Padrões de
Projeto**

Soluções reutilizáveis de software
orientado a objetos



ERICH GAMMA
RICHARD HELM
RALPH JOHNSON
JOHN VLISSIDES

Design Patterns



ADAPTER

INTENÇÃO

Converter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes.

O Adapter permite que classes com interfaces incompatíveis trabalhem em conjunto – o que, de outra forma, seria impossível.

ADAPTER

MOTIVAÇÃO

Algumas vezes, uma classe de um toolkit, projetada para ser reutilizada não é reutilizável porque sua interface não corresponde à interface específica de um domínio requerida por uma aplicação.

ADAPTER

APLICABILIDADE

Use o padrão Adapter quando:

- você quiser usar uma classe existente, mas sua interface não corresponder à interface de que necessita;
- você quiser criar uma classe reutilizável que coopere com classes não-relacionadas ou não-previstas, ou seja, classes que não necessariamente tenham interfaces compatíveis;

ADAPTER

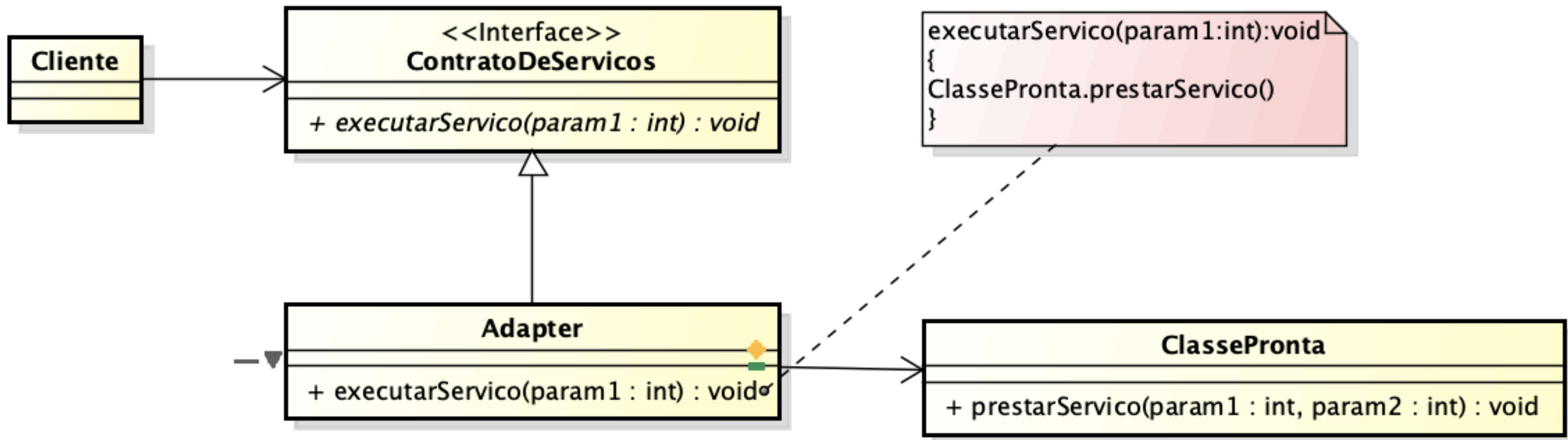
APLICABILIDADE

Use o padrão Adapter quando:

- (somente para adaptadores de objetos) você precisar usar várias subclasses existentes, porém, for impraticável adaptar essas interfaces criando subclasses para cada uma. Um adaptador de objeto pode adaptar a interface da sua classe-mãe.

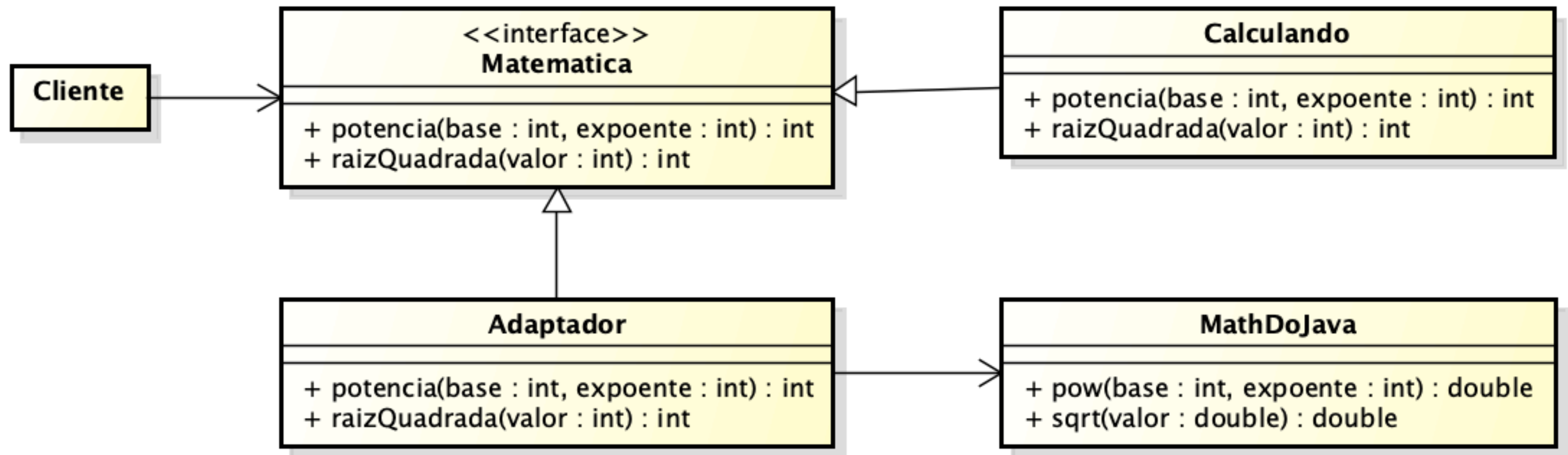
ADAPTER

ESTRUTURA



ADAPTER

ESTRUTURA - EXEMPLO



BIBLIOGRAFIA

- GAMMA, Erich et al. **Padrões de Projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos.** Porto Alegre: Bookman, 2007.
- KERIEVSKY, Joshua. **Refatoração para padrões.** Porto Alegre: Bookman, 2008.