

Adapter

ang.(Adapter/Wrapper pattern)

Adapter to strukturalny wzorec projektowy (**ang. Structural design pattern**), pozwalający na działanie ze sobą nie kompatybilnych obiektów o różnych interfejsach

Adapterem używanym w życiu codziennym są przejściówki z USB jednego typu na USB innego typu, albo przejściówka do kabli na gniazdko brytyjskie z europejskich.

Zalety:

- Kompatybilność obiektów
- W Adapterze Obiektowym można adaptować kilka klas

Wady:

- W Adapterze Klasowym można adaptować tylko jedną klasę w języku c#

Wniosek:

- Adapter Obiektowy jest lepszy niż adapter Klasowy

Adapter jest używany w konwerterach różnego rodzaju. Np konwerterach plików XML na JSON itd.

Przykładowy kod:

Klasowy:

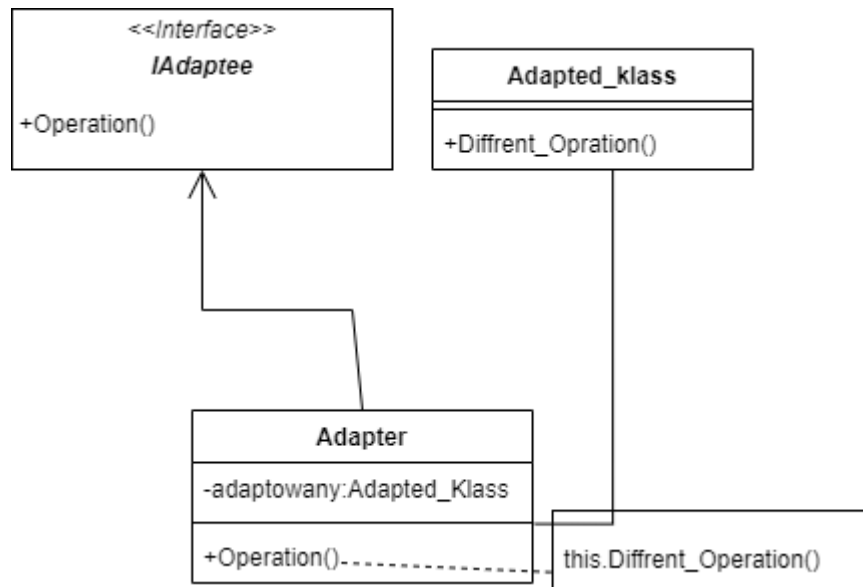
```
interface IAdaptee {  
    void Operation();  
}  
class Adapted_Class {  
    public void Dif_Operation() {}  
}  
class Adapter : Adapted_Class, IAdaptee {  
    public void Operacja() { Dif_Operation(); }  
}
```

Obiektowy:

```
interface IAdaptee {  
    void Operation();  
}  
class Adapted_Class {  
    public void Dif_Operation() {}  
}  
class Adapter : Adapted_Class, IAdaptee {  
    private Adapted_Class _adapt;  
    public void Operation()  
    {  
        _adapt.Dif_Operation();  
    }  
}
```

UML:

Klasowy:



Obiektowy:

