Логирование (logging) - это процесс записи информации о событиях, происходящих в рамках какого-либо процесса с некоторым объектом. Запись может проводиться в файл регистрации или в базу данных. Слово log, на самом деле, имеет множество значений, например протокол или журнал.

Адаптер — это структурный паттерн, который позволяет подружить несовместимые объекты. Адаптер выступает прослойкой между двумя объектами, превращая вызовы одного в вызовы понятные другому. **Применимость:** Паттерн можно часто встретить в C++ коде, особенно там, где требуется конвертация разных типов данных или совместная работа классов с разными интерфейсами. **Признаки применения паттерна:** Адаптер получает конвертируемый объект в конструкторе или через параметры своих методов. Методы Адаптера обычно совместимы с интерфейсом одного объекта. Они делегируют вызовы вложенному объекту, превратив перед этим параметры вызова в формат, поддерживаемый вложенным объектом.

