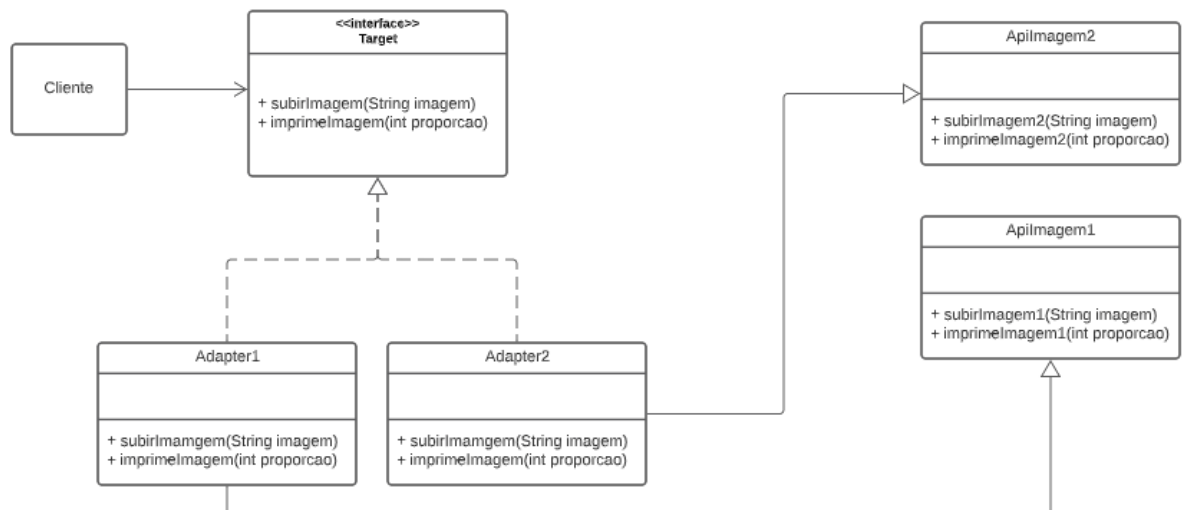


Curso: Sistemas de Informação	
Disciplina: Padrões de projeto	Período: 8
Professor: Luiz Gustavo Dias	Tipo: Atividade
Objetivo: Aplicação prática do Design Pattern Adapter	

1. O diagrama abaixo representa a modelagem para um projeto de software orientado a objetos. Considere a descrição abaixo a respeito de cada componente do diagrama e apresente uma proposta de implementação que o reflita. Obrigatório a utilização do padrão de projeto Adapter.



- Apilimagem1** e **Apilimagem2** representam APIs utilizadas pela aplicação para manipulação de imagens. Elas devem estar separadas em outro pacote, para simular a utilização de código de terceiro.
- Ambas as classes implementam métodos que devem apenas escrever mensagens que remetam a qual API está sendo usada para carregar e desenhar uma determinada imagem no sistema. Inclua menção aos parâmetros nas mensagens impressas pelos métodos.
- Target** representa a interface que deve declarar os métodos `subirlmagem` e `imprimelmagem`.
- Adapter1** e **Adapter2** representam os adaptadores. Ambas estendem **Apilimagem1** e **Apilimagem2** respectivamente e implementam **Target**.

- e. Adapter1 e Adapter2 devem implementar os métodos declarados em Target. Basicamente eles executarão os métodos adaptados das classes estendidas.
- f. Cliente deve realizar um teste executando os métodos de Adapter1 e Adapter2. Instancie um objeto de cada classe para possibilitar a execução de seus métodos.