

Design Patterns

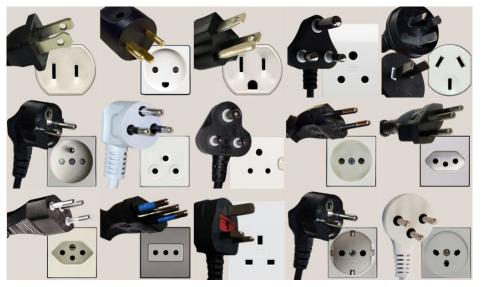
(Padrões de Projeto)



Definição

O padrão Adapter converte a interface de uma classe para outra interface que o cliente espera encontrar. O Adapter permite que classes com interfaces incompatíveis trabalhem juntas.











Cobranca

- mercadoPago: MercadoPago

+ contructor(mp: MercadoPago): void

+ setValor(valor: number): void

+ setParcelas(qtdade: number): void

+ setNumeroCartao(numero: string): void

+ setCVV(cvv: string): void

+ validarCartao(): boolean

+ realizarPagamento(): boolean

Mercado Pago

+ setValor(valor: number): void

+ setParcelas(qtdade: number): void

+ setNumeroCartao(numero: string): void

Pagarme

+ setValorTotal(valor: number): void

+ setQtdadeParcelas(qtdade: number): void

+ setCartao(numero: string, cvv: string):

void

SDK

SDK

+ realizarPagamento(): boolean







Aplicabilidade

- Quando existe a necessidade de utilizar uma classe existente e sua interface é diferente da esperada.
- Quando se deseja criar uma classe reutilizável que coopera com classes não relacionadas a ela, ou que não foram previstas, ou seja, classes que não necessariamente têm interfaces compatíveis.
- Quando é necessário usar várias subclasses existentes, mas é impraticável adaptar sua interface sub-classificando cada uma delas. Um adaptador de objeto pode adaptar a interface da superclasse.



Consequências

- A quantidade de trabalho que o Adapter realiza depende de quão semelhantes são a interface alvo e a classe adaptada.
- Uma classe é mais reutilizável quanto menor for a quantidade de suposições que outras classes devem fazer para usá=la, o adapter elimina tais suposições.



Consequências

- A quantidade de trabalho que o Adapter realiza depende de quão semelhantes são a interface alvo e a classe adaptada.
- Uma classe é mais reutilizável quanto menor for a quantidade de suposições que outras classes devem fazer para usá-la, o adapter elimina tais suposições.



Exercício

Desenvolva uma aplicação que precisa se conectar a dois serviços diferentes para obter dados de temperatura. Um dos serviços usa Celsius e o outro usa Fahrenheit, mas o sistema precisa de um padrão único (Celsius).

```
// Serviço que retorna temperatura em Celsius
class CelsiusTemperatureService {
    getCelsiusTemperature(): number { return 25; }
}
// Serviço que retorna temperatura em Fahrenheit
class FahrenheitTemperatureService {
    getFahrenheitTemperature(): number { return 77; }
}
((fahrenheitTemp - 32) * 5) / 9; // Conversão para Celsius
```