

Adapter

Intention:

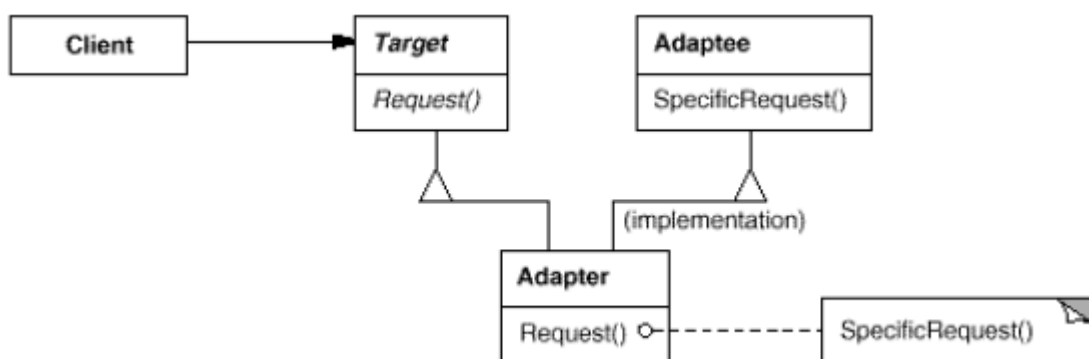
- Convertit l'interface d'une classe en une autre conforme à l'attente du client.
- L'adaptateur permet à des classes de collaborer, qui n'auraient pu le faire du fait d'interfaces incompatibles.
- Concrètement, ce pattern nous permet de créer une interface pour un objet effectuant les actions dont nous avons besoin, mais n'utilisant pas l'interface qui nous convient.

Indication d'utilisation :

- On veut utiliser une classe existante dont l'interface ne coïncide pas avec celle escomptée.
- On souhaite créer une classe réutilisable qui collabore avec des classes à nos relations avec elle et encore inconnues, c'est-à-dire avec des classes qui n'auront pas nécessairement des interfaces compatibles.
- Pour les adaptateurs d'objets, on a besoin d'utiliser plusieurs sous-classes existantes, mais l'adaptation de leur interface par dérivation de chacune d'entre elles est impraticable.

Un adaptateur objet peut adapter l'interface de sa classe parente.

Structure:



Conséquence d'utilisation:

- Adapte l'adapté en s'en remettant à une classe adaptateur concrète. Il en résulte qu'un adaptateur de classe ne marche pas si on veut adapter une classe et toutes ses sous-classes.

- Permet à un adaptateur de redéfinir certains des comportements de l'adapté, du fait que Adaptateur est une sous-classe de Adapte.
- Introduit un seul objet et aucun pointeur additionnel n'est nécessaire pour atteindre adapte.