

Zalety:

- Implementacja interfejsu IVector przez klasę Vector2D i wykorzystanie obiektów IVector w klasie adaptera pozwala na użycie w zasadzie każdego obiektu wektora
- Uniwersalność - użytkownik może wykorzystać dowolny wektor, czy to z mechanizmem dziedziczenia, czy adaptera, czy dekoratora

Wady:

- Można zastosować obiekt klasy Vector3DInheritance lub Vector3DDecorator do dekorowania, a wtedy występują dwie współrzędne z.
- Jako srcVector w obiekcie klasy Polar2DInheritance można użyć Vector3DInheritance, chociaż wymagany jest obiekt klasy Vector2D
- Łamanie zasady Single Responsibility Principle, ponieważ w klasie Vector2DPolarInheritance i Polar2DInheritance występuje powtórzony fragment kodu