

## ПЗ 10. Работа с адаптером

### Задание.

1. Разработать приложение, в котором есть класс `Origin` с методами `OriginDouble()`, `OriginInt()`, `OriginChar()`. Методы получают один параметр: `OriginDouble()` получает параметр типа `double` и отображает его на экране, метод `OriginInt()` принимает целочисленное значение и так же выводит на экран, аналогично принимает символьный тип `OriginChar()` и выводит его на экран
2. Произвести адаптацию класса `Origin` к функциональности класса `Client`, у которого следующие требования: метод `OriginalDouble()` переименовывается в `ClientDouble()`. Работа без изменений; метод `OriginalInt()` заменяется методом `ClientInt()`. Метод `ClientInt()` двойное значение параметра; метод `OriginalChar()` заменяется методом `ClientChar()`. Метод `ClientChar()` выводит параметр 5 раз.

### Иерархия классов:

