**ADAPTER PATTERN**

**LOS PRINCIPIOS DE DISEÑO UTILIZADOS EN ESTE PATRÓN SON:**

* Las clases deben estar abiertas a su extensión y cerradas a su modificación
* Responsabilidad única.

**Los posibles casos de uso de este patrón serian.**

* Cuando desee utilizar alguna clase existente, pero su interfaz no es compatible con el resto de su código.
* Cuando desee reutilizar varias subclases existentes que carecen de una funcionalidad común que no se puede agregar a la superclase.

**BENEFICIOS:**

* Flexibilidad de funcionalidades.

**DESVENTAJAS:**

* La complejidad general del código aumenta porque necesita introducir un conjunto de nuevas interfaces y clases. A veces es más simple simplemente cambiar la clase de servicio para que coincida con el resto de su código.