**ADAPTER PATTERN**

**DEFINICIÓN:**

El patrón adaptador convierte la interfaz de una clase en la interfaz que el cliente espera, el adaptador permite que clases con interfaces incompatibles puedan trabajar juntas.

Por ejemplo, los adaptadores de corriente entre países, usando el correcto podrás cargar tu laptop en Europa, Japón o cualquier parte del mundo.

**EJERCICIO DE EJEMPLO:**

Teniendo una interfaz para las acciones de un pato (volar y gaznar) se requiere que pueda ser utilizada también para pavos que también vuelan, con las diferencias de que los pavos gluglutean y vuelan cortas distancias.

**ANTES DE COMENZAR:**

Piensa la forma en la que solucionarías el problema y compárala con la solución implementada en este patrón de diseño.

Al terminar de leer intenta crear un dibujo de cómo se relaciona este patrón de diseño y compáralo con el diagrama de este patrón.