Adapter Pattern: responsabilità delle classi

**Switch:** definisce l’interfaccia per fornire il meccanismo di switching, il quale percepisce il cambiamento di stato (on/off) e provvede a comunicarlo al ClientSwitch a sè associato.

**ConcreteSwitch:** implementa l’interfaccia Switch.

**SwitchClient:** definisce l’interfaccia degli oggetti che necessitano del meccanismo di switching.

**EngineAdapter:** Concretizza la classe SwitchClient e adatta l’interfaccia dell’oggetto a sé aggregato (istanza di Engine) all’interfaccia di SwitchClient.

**Engine:** classe definita in una libreria esterna, che necessita del meccanismo di switching per cambiare il proprio stato (on/off).

**AdapterHandler:** utilizza il meccanismo di switching, applicato ad un’istanza di Engine.