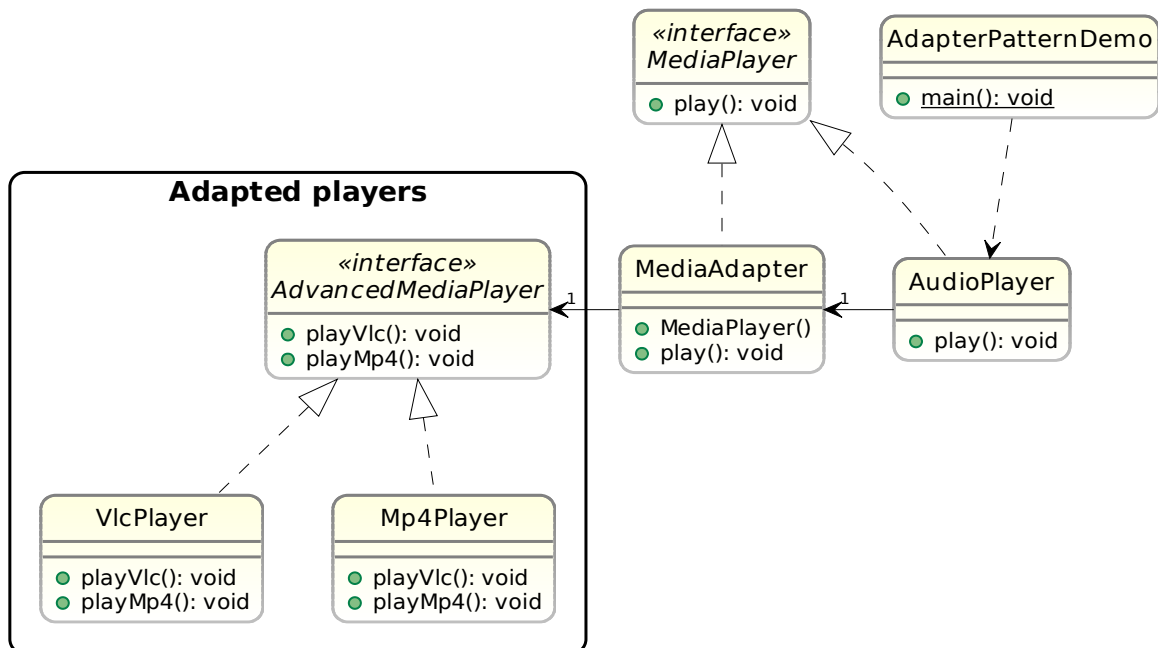


Adapter



Le diagramme de classe ci-dessus représente les classes d'un package nommé adapter. Quelques explications sur le diagramme :

- **MediaPlayer** : interface représentant les actions réalisés par un lecteur de contenu multimédia dans notre application, cette interface est la représentation interne
- **AdvancedMediaPlayer** : interface représentant les actions réalisés par des lecteurs dit avancés. Cette interface ne correspond pas à la description que l'on souhaite utiliser (la raison réelle n'est pas donnée ici, mais cela pourrait par exemple être car : nous n'avons pas accès au code source, nous n'avons pas autorité à modifier ce code source, simple volonté de modularité)
- **MediaAdapter** : classe permettant de faire la liaison entre les deux interfaces. Utilise les *AdvancedMediaPlayer* afin de réaliser la méthode décrite par l'interface *MediaPlayer*

Exercice 1

Créer l'arborescence de classes suivant le diagramme de classe suivant.

Exercice 2

Écrire le contenu de la méthode main présente dans classe AdapterPatternDemo. Cette dernière doit initialiser des variables de type AudioPlayer et les utiliser.