Теоретичне питання Патерни GoF. Адаптер.  
  
Адаптер - це структурний паттерн проектування, який дозволяє об'єктам зі сумісними інтерфейсами співпрацювати із несумісними. Цей паттерн дозволяє об'єднувати класи з різними інтерфейсами із збереженням їхньої інкапсуляції і незалежності.

Основна ідея паттерну полягає в тому, що адаптер служить посередником між клієнтом і цільовим класом, перетворюючи виклики методів клієнта на виклики методів цільового класу. Це дозволяє клієнту взаємодіяти з об'єктом, не знаючи про його конкретний інтерфейс.  
  
Прикладом може бути використання адаптера для забезпечення взаємодії між сторонньою бібліотекою, яка використовує один інтерфейс, і власним кодом, який очікує інший інтерфейс. Адаптер перетворює виклики методів одного інтерфейсу в виклики методів іншого інтерфейсу.

Плюси Патерну   
1. Співпрацювати із різними елементами   
2. збереження інкапсуляції   
3. Можливість впровадження підтримки нових інтереферсів  
Мінуси  
1. можливе ускладенення,  
2.збільшення витрат пам’яті.  
3. збільшення витрат на розробку проекту.