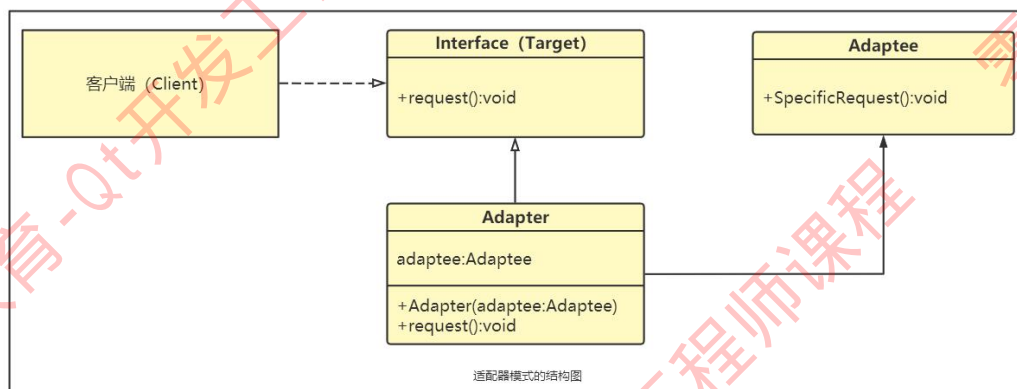


1042--23 种设计模式之《适配器模式》--零声教育

一、适配器模式基础知识

适配器模式定义：将一个类的接口转换成客户希望的另一个接口。适配器模式使得原本由于接口不兼容而不能一起工作的那些类可以一起工作。



- Client: 客户端，调用自己需要的领域接口 Target。
- Target: 定义客户端需要的跟特定领域的相关接口。
- Adaptee: 已经存在的接口，通常能满足客户端的功能要求，但是接口与客户端要求的特定领域接口不一致，需要被适配。
- Adapter: 适配器，把 Adaptee 适配成为 Client 需要的 Target。

二、适配器模式实战应用

```
Microsoft Visual Studio 调试控制台
调用Adapter类构造函数.
Adaptee类特殊请求处理实现.
调用Adaptee类析构函数.
调用Adapter类析构函数.
调用Target类析构函数.
C:\Users\Lenovo\source\repos\Adapter\x64\Debug\Adapter.exe (进程 4376)已退出。代码为 0。
按任意键关闭此窗口。...
```

1、适配器模式：作为两个不兼容的接口之间的桥梁。它属于结构体
型模式，结合两个独立接口的功能。

2、主要解决：解决在软件系统当中，将一些“现存的对象”放到新
的环境当中，而新环境要求的接口是现对象不能满足的。

3、优点：可以让任何两个没有关联的类一起执行；为了提高类的利
用；增加类的透明度；灵活性更好。

4、缺点：适配器使用过多，让整个系统非常零乱，不容易整体进行
把控。