

ADAPTER

Intenção

Converter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. O Adapter permite que classes com interfaces incompatíveis trabalhem em conjunto – o que, de outra forma, seria impossível.

Motivação

Algumas vezes, uma classe, projetada para ser reutilizada não é reutilizável porque sua interface não corresponde à interface específica de um domínio requerido por uma aplicação.

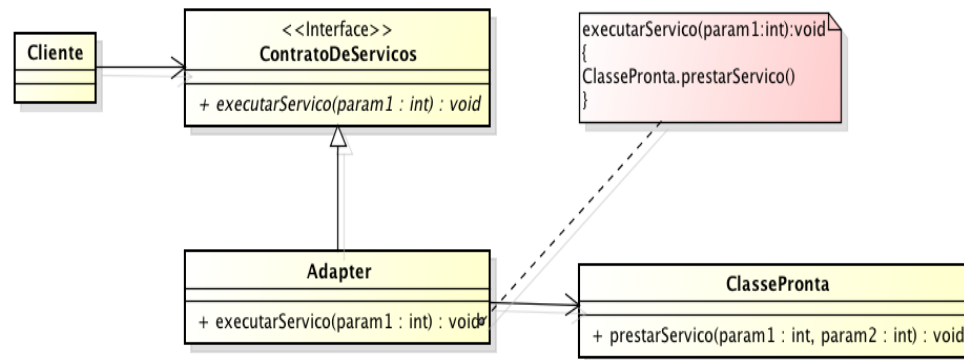
Aplicabilidade

Quando você quiser usar uma classe existente, mas sua interface não corresponder à interface de que necessita.

Quando você quiser criar uma classe reutilizável que coopere com classes não-relacionadas ou não-previstas, ou seja, classes que não necessariamente tenham interfaces compatíveis.

(somente para adaptadores de objetos) Quando você precisar usar várias subclasses existentes, porém, for impraticável adaptar essas interfaces criando subclasses para cada uma. Um adaptador de objeto pode adaptar a interface da sua classe-mãe.

Estrutura UML



UML

Programas Exemplos

Programa Exemplo ProjetoAdapter_PP

Referência Bibliográfica

GAMMA, Erich; HELM, Richard; JOHSON, Ralph; VLISSIDES, John. Padrões de projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2000.