



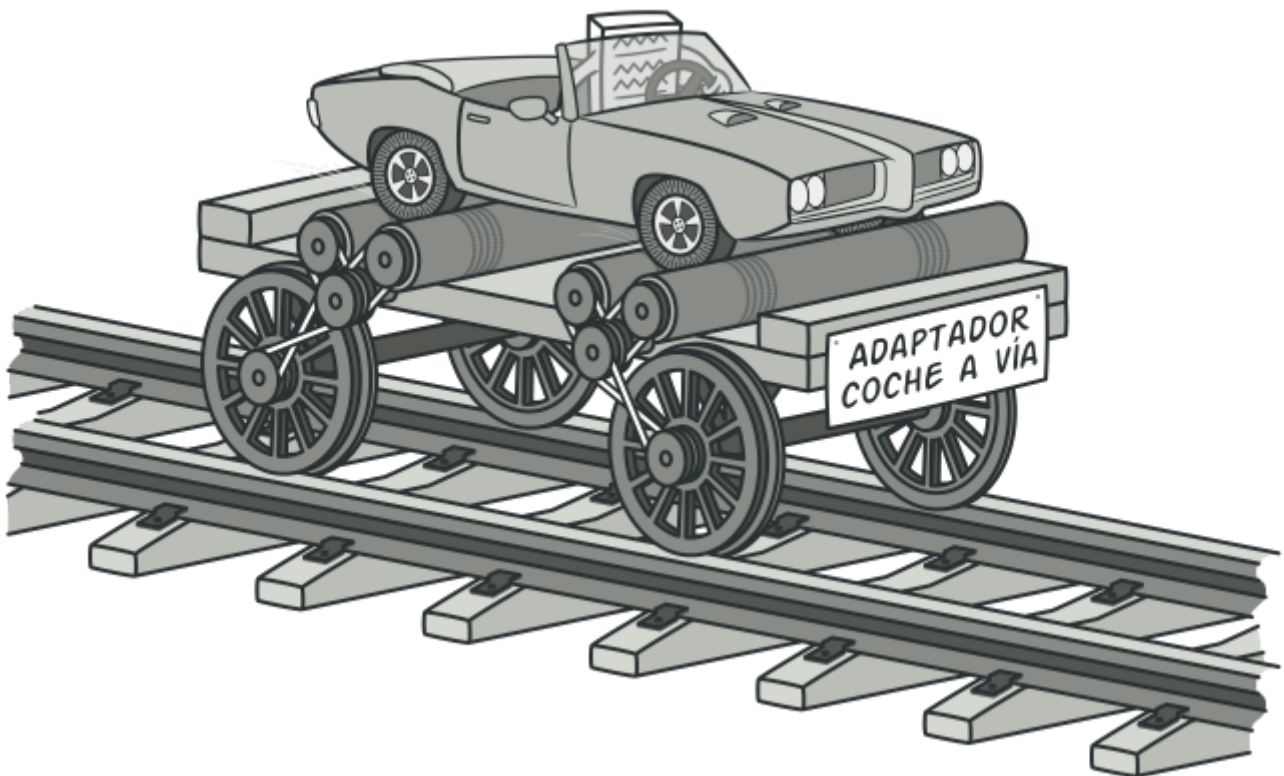
[🏠](#) / [Patrones de diseño](#) / [Patrones estructurales](#)

Adapter

También llamado: Adaptador, Envoltorio, Wrapper

Propósito

Adapter es un patrón de diseño estructural que permite la colaboración entre objetos con interfaces incompatibles.

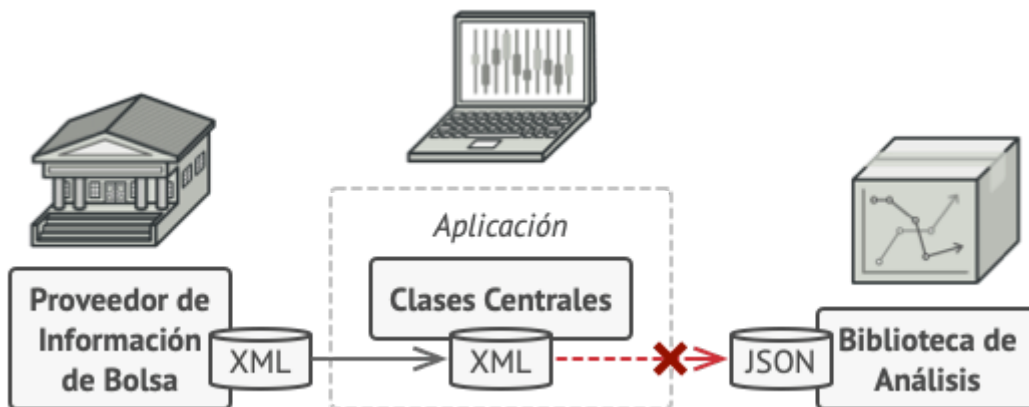


Problema

Imagina que estás creando una aplicación de monitoreo del mercado de valores. La aplicación descarga la información de bolsa desde varias fuentes en formato XML para presentarla al usuario con bonitos gráficos y diagramas.



análisis de una tercera persona. Pero hay una trampa: la biblioteca de análisis solo funciona con datos en formato JSON.



No puedes utilizar la biblioteca de análisis “tal cual” porque ésta espera los datos en un formato que es incompatible con tu aplicación.

Podrías cambiar la biblioteca para que funcione con XML. Sin embargo, esto podría descomponer parte del código existente que depende de la biblioteca. Y, lo que es peor, podrías no tener siquiera acceso al código fuente de la biblioteca, lo que hace imposible esta solución.

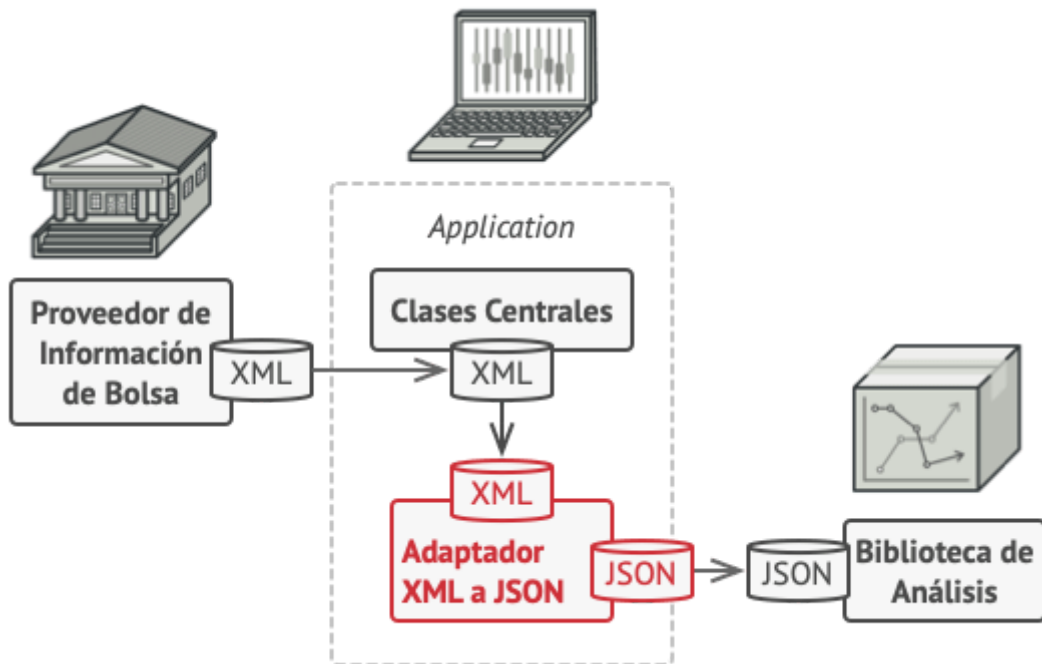
😊 Solución

Puedes crear un *adaptador*. Se trata de un objeto especial que convierte la interfaz de un objeto, de forma que otro objeto pueda comprenderla.

Un adaptador envuelve uno de los objetos para esconder la complejidad de la conversión que tiene lugar tras bambalinas. El objeto envuelto ni siquiera es consciente de la existencia del adaptador. Por ejemplo, puedes envolver un objeto que opera con metros y kilómetros con un adaptador que convierte todos los datos al sistema anglosajón, es decir, pies y millas.

Los adaptadores no solo convierten datos a varios formatos, sino que también ayudan a objetos con distintas interfaces a colaborar. Funciona así:

1. El adaptador obtiene una interfaz compatible con uno de los objetos existentes.
2. Utilizando esta interfaz, el objeto existente puede invocar con seguridad los métodos del adaptador.
3. Al recibir una llamada, el adaptador pasa la solicitud al segundo objeto, pero en un formato y orden que ese segundo objeto espera.



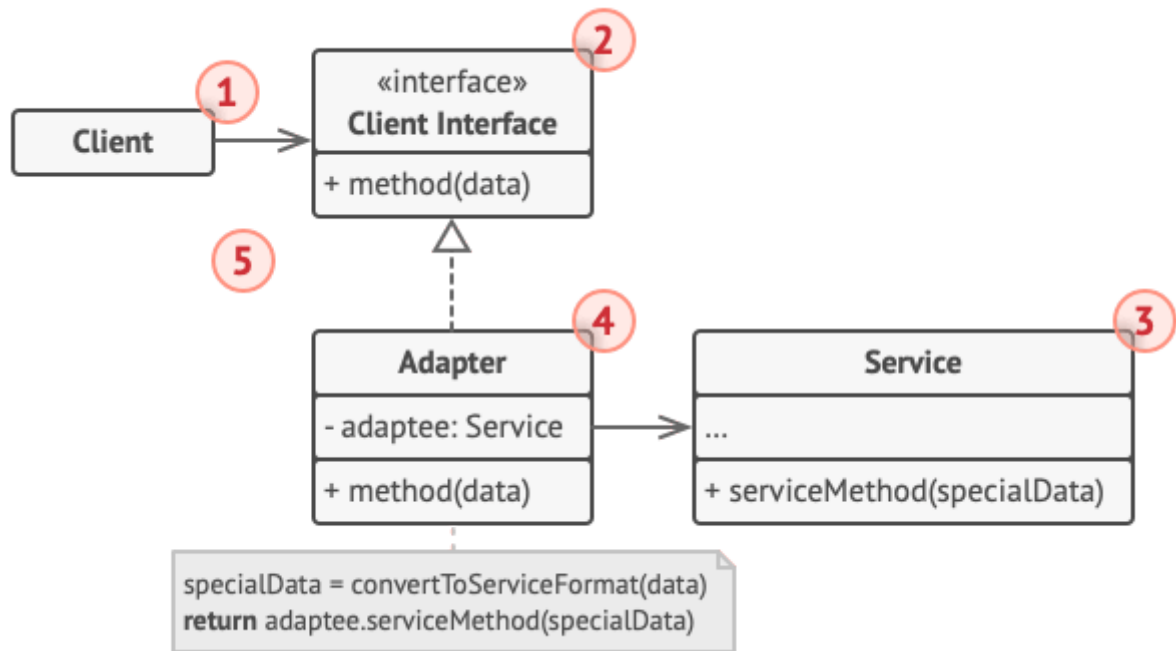
Regresemos a nuestra aplicación del mercado de valores. Para resolver el dilema de los formatos incompatibles, puedes crear adaptadores de XML a JSON para cada clase de la biblioteca de análisis con la que trabaje tu código directamente. Después ajustas tu código para que se comunique con la biblioteca únicamente a través de estos adaptadores. Cuando un adaptador recibe una llamada, traduce los datos XML entrantes a una estructura JSON y pasa la llamada a los métodos adecuados de un objeto de análisis envuelto.

Analogía en el mundo real



Estructura

Esta implementación utiliza el principio de composición de objetos: el adaptador implementa la interfaz de un objeto y envuelve el otro. Puede implementarse en todos los lenguajes de programación populares.

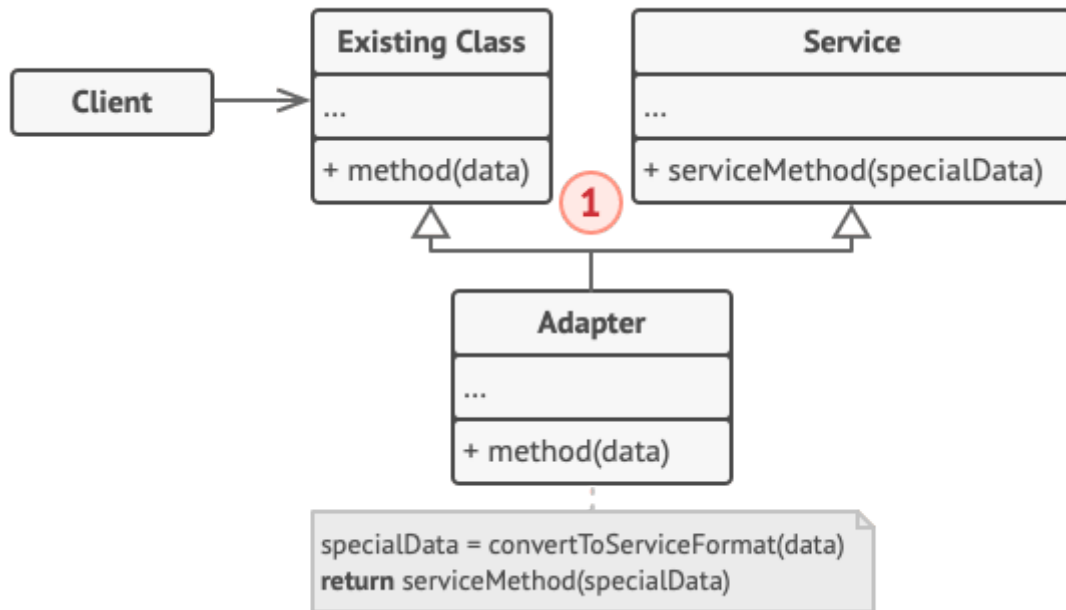


1. La clase **Cliente** contiene la lógica de negocio existente del programa.
2. La **Interfaz con el Cliente** describe un protocolo que otras clases deben seguir para poder colaborar con el código cliente.
3. **Servicio** es alguna clase útil (normalmente de una tercera parte o heredada). El cliente no puede utilizar directamente esta clase porque tiene una interfaz incompatible.
4. La clase **Adaptadora** es capaz de trabajar tanto con la clase cliente como con la clase de servicio: implementa la interfaz con el cliente, mientras envuelve el objeto de la clase de servicio. La clase adaptadora recibe llamadas del cliente a través de la interfaz adaptadora y las traduce en llamadas al objeto envuelto de la clase de servicio, pero en un formato que pueda comprender.
5. El código cliente no se acopla a la clase adaptadora concreta siempre y cuando funcione con la clase adaptadora a través de la interfaz con el cliente. Gracias a esto, puedes introducir nuevos tipos de adaptadores en el programa sin descomponer el código cliente existente. Esto puede resultar útil cuando la interfaz de la clase de servicio se cambia o sustituye, ya que puedes crear una nueva clase adaptadora sin cambiar el código cliente.

Clase adaptadora



ambos objetos al mismo tiempo. Ten en cuenta que esta opción solo puede implementarse en lenguajes de programación que soporten la herencia múltiple, como C++.



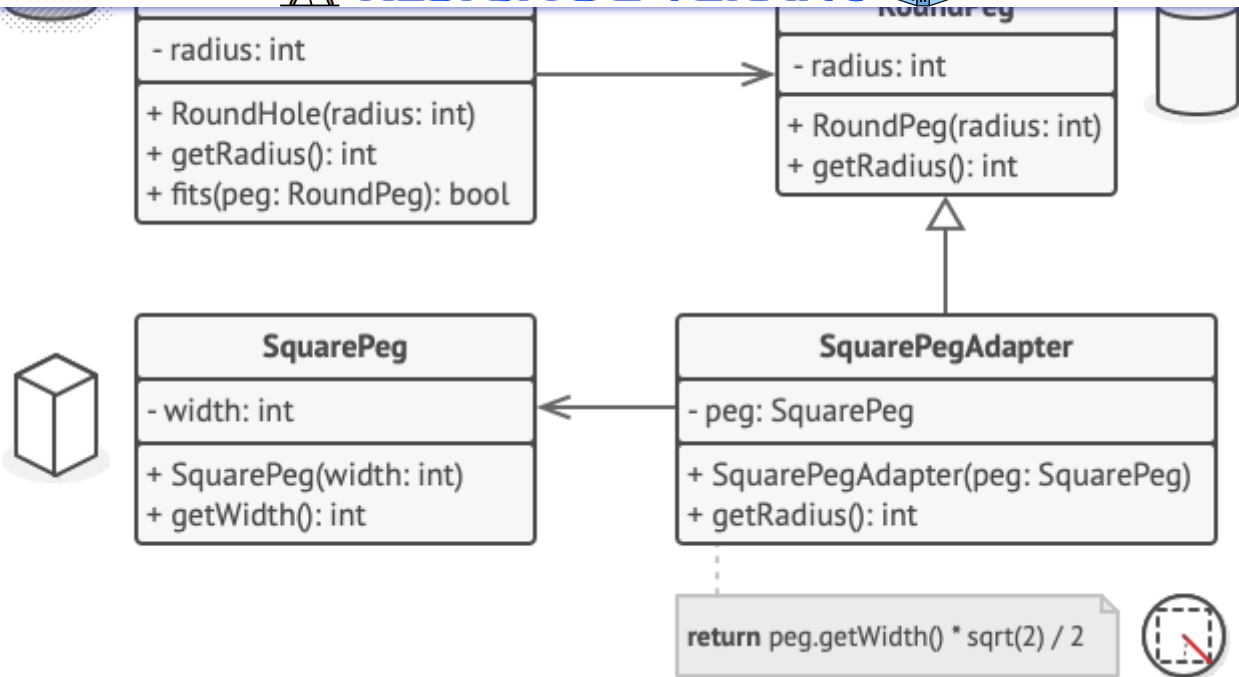
1. La **Clase adaptadora** no necesita envolver objetos porque hereda comportamientos tanto de la clase cliente como de la clase de servicio. La adaptación tiene lugar dentro de los métodos sobrescritos. La clase adaptadora resultante puede utilizarse en lugar de una clase cliente existente.

Pseudocódigo

Este ejemplo del patrón **Adapter** se basa en el clásico conflicto entre piezas cuadradas y agujeros redondos.



REBAJA DE VERANO



Adaptando piezas cuadradas a agujeros redondos.

El patrón Adapter finge ser una pieza redonda con un radio igual a la mitad del diámetro del cuadrado (en otras palabras, el radio del círculo más pequeño en el que quepa la pieza cuadrada).

```
// Digamos que tienes dos clases con interfaces compatibles:
// RoundHole (HoyoRedondo) y RoundPeg (PiezaRedonda).
```

```
class RoundHole is
    constructor RoundHole(radius) { ... }

    method getRadius() is
        // Devuelve el radio del agujero.

    method fits(peg: RoundPeg) is
        return this.getRadius() >= peg.getRadius()
```

```
class RoundPeg is
    constructor RoundPeg(radius) { ... }

    method getRadius() is
        // Devuelve el radio de la pieza.
```

```
// Pero hay una clase incompatible: SquarePeg (PiezaCuadrada).
```

```
class SquarePeg is
    constructor SquarePeg(width) { ... }

    method getWidth() is
```



```
// Una clase adaptadora te permite encajar piezas cuadradas en
// hoyos redondos. Extiende la clase RoundPeg para permitir a
// los objetos adaptadores actuar como piezas redondas.
```

```
class SquarePegAdapter extends RoundPeg is
    // En realidad, el adaptador contiene una instancia de la
    // clase SquarePeg.
    private field peg: SquarePeg

    constructor SquarePegAdapter(peg: SquarePeg) is
        this.peg = peg

    method getRadius() is
        // El adaptador simula que es una pieza redonda con un
        // radio que pueda albergar la pieza cuadrada que el
        // adaptador envuelve.
        return peg.getWidth() * Math.sqrt(2) / 2

// En algún punto del código cliente.
hole = new RoundHole(5)
rpeg = new RoundPeg(5)
hole.fits(rpeg) // verdadero

small_sqpeg = new SquarePeg(5)
large_sqpeg = new SquarePeg(10)
hole.fits(small_sqpeg) // esto no compila (tipos incompatibles)

small_sqpeg_adapter = new SquarePegAdapter(small_sqpeg)
large_sqpeg_adapter = new SquarePegAdapter(large_sqpeg)
hole.fits(small_sqpeg_adapter) // verdadero
hole.fits(large_sqpeg_adapter) // falso
```

💡 Aplicabilidad

🔧 Utiliza la clase adaptadora cuando quieras usar una clase existente, pero cuya interfaz no sea compatible con el resto del código.

⚡ El patrón Adapter te permite crear una clase intermedia que sirva como traductora entre tu código y una clase heredada, una clase de un tercero o cualquier otra clase con una interfaz extraña.



Puedes extender cada subclase y colocar la funcionalidad que falta, dentro de las nuevas clases hijas. No obstante, deberás duplicar el código en todas estas nuevas clases, lo cual huele muy mal.

Una solución mucho más elegante sería colocar la funcionalidad que falta dentro de una clase adaptadora. Después puedes envolver objetos a los que les falten funciones, dentro de la clase adaptadora, obteniendo esas funciones necesarias de un modo dinámico. Para que esto funcione, las clases en cuestión deben tener una interfaz común y el campo de la clase adaptadora debe seguir dicha interfaz. Este procedimiento es muy similar al del patrón Decorator.



Cómo implementarlo

1. Asegúrate de que tienes al menos dos clases con interfaces incompatibles:
 - Una útil clase *servicio* que no puedes cambiar (a menudo de un tercero, heredada o con muchas dependencias existentes).
 - Una o varias clases *cliente* que se beneficiarían de contar con una clase de servicio.
2. Declara la interfaz con el cliente y describe el modo en que las clases cliente se comunican con la clase de servicio.
3. Crea la clase adaptadora y haz que siga la interfaz con el cliente. Deja todos los métodos vacíos por ahora.
4. Añade un campo a la clase adaptadora para almacenar una referencia al objeto de servicio. La práctica común es inicializar este campo a través del constructor, pero en ocasiones es adecuado pasarlo al adaptador cuando se invocan sus métodos.
5. Uno por uno, implementa todos los métodos de la interfaz con el cliente en la clase adaptadora. La clase adaptadora deberá delegar la mayor parte del trabajo real al objeto de servicio, gestionando tan solo la interfaz o la conversión de formato de los datos.
6. Las clases cliente deberán utilizar la clase adaptadora a través de la interfaz con el cliente. Esto te permitirá cambiar o extender las clases adaptadoras sin afectar al código cliente.



Pros y contras



- ✓ *Principio de abierto/cerrado*. Puedes introducir nuevos tipos de adaptadores al programa sin descomponer el código cliente existente, siempre y cuando trabajen con los adaptadores a través de la interfaz con el cliente.
- ✗ La complejidad general del código aumenta, ya que debes introducir un grupo de nuevas interfaces y clases. En ocasiones resulta más sencillo cambiar la clase de servicio de modo que coincida con el resto de tu código.

↔ Relaciones con otros patrones

- **Bridge** suele diseñarse por anticipado, lo que te permite desarrollar partes de una aplicación de forma independiente entre sí. Por otro lado, **Adapter** se utiliza habitualmente con una aplicación existente para hacer que unas clases que de otro modo serían incompatibles, trabajen juntas sin problemas.
- **Adapter** cambia la interfaz de un objeto existente mientras que **Decorator** mejora un objeto sin cambiar su interfaz. Además, *Decorator* soporta la composición recursiva, lo cual no es posible al utilizar *Adapter*.
- **Adapter** proporciona una interfaz diferente al objeto envuelto, **Proxy** le proporciona la misma interfaz y **Decorator** le proporciona una interfaz mejorada.
- **Facade** define una nueva interfaz para objetos existentes, mientras que **Adapter** intenta hacer que la interfaz existente sea utilizable. Normalmente *Adapter* sólo envuelve un objeto, mientras que *Facade* trabaja con todo un subsistema de objetos.
- **Bridge**, **State**, **Strategy** (y, hasta cierto punto, **Adapter**) tienen estructuras muy similares. De hecho, todos estos patrones se basan en la composición, que consiste en delegar trabajo a otros objetos. Sin embargo, todos ellos solucionan problemas diferentes. Un patrón no es simplemente una receta para estructurar tu código de una forma específica. También puede comunicar a otros desarrolladores el problema que resuelve.

</> Ejemplos de código





REBAJA DE VERANO



TS

Inicio

Refactorización

Patrones de diseño

Contenido Premium

Foro

Contáctanos



¡Apoya nuestro sitio web gratuito y compra el libro!

- 22 patrones de diseño y 8 principios explicados en profundidad
- 436 páginas bien estructuradas, fáciles de leer y libres de tecnicismos
- 225 ilustraciones y diagramas claros y útiles
- Un archivo con ejemplos de código en 11 lenguajes

Ukrainian office:

- Todos los dispositivos soportados: Formatos PDF/EPUB/MOBI/KFX

📍 FOP Olga Skobeleva

📍 Abolmasova 7

Ky

✉ Email: support@refactoring.guru

📖 Saber más...

Spanish office:

📍 Oleksandr Shvets

📍 Avda Pamplona 63, 4b

Pamplona, Spain, 31010

✉ Email: spain@refactoring.guru

Términos y condiciones

Política de privacidad

Política de uso de contenido

About us

VISA

