

Padrões de Projeto

Padrão Estrutural

Katsutoshi

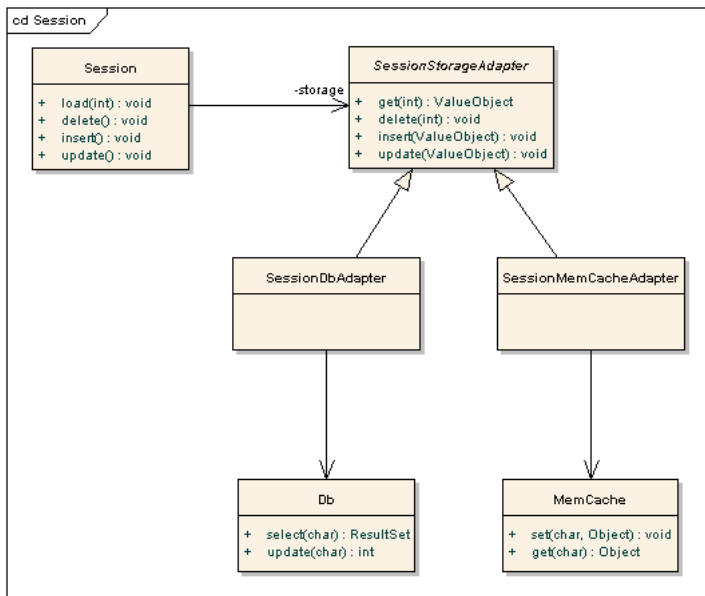
Análise e Desenvolvimento de Sistemas
SenacRS

Engenharia de Software II, 2015

- 1 First Main Sectionção
- 2 Padrão Adapter - Diagrama
- 3 Exemplo em java

"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."

Padrão Adapter - Estrutura



`java.awt.event.MouseAdapter`

- `MouseListener` é uma classe abstrata seguindo o padrão adapter.
- Os métodos desta classe estão vazios.
- Esta classe existe apenas para conveniencia para criação de objetos "Listeners".

- O padrão Adapter, também é conhecido como Wrapper, é um padrão estrutural de classe e de objetos.
- Em java este padrão é aplicado em MouseAdapter e entre outros.



Gamma et al.

Padrões de Projeto.

Bookman, 2000.



Oracle.

MouseAdapter.

Class mouseAdapter, <http://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/awt/event/MouseAdapter.html>, 2014.