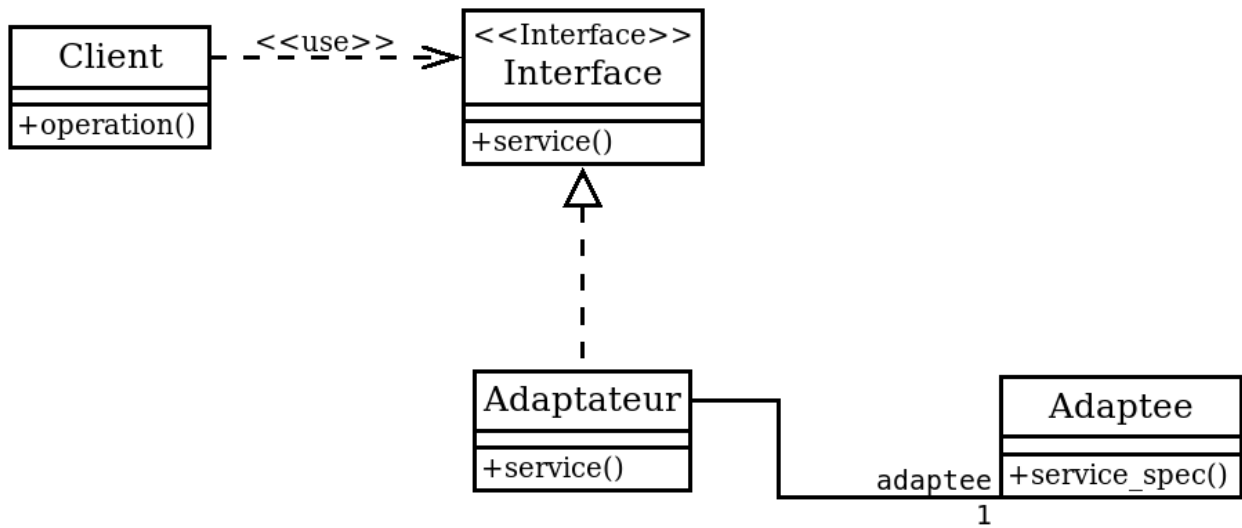


# MODÉLISATION UML DU PATRON ADAPTER

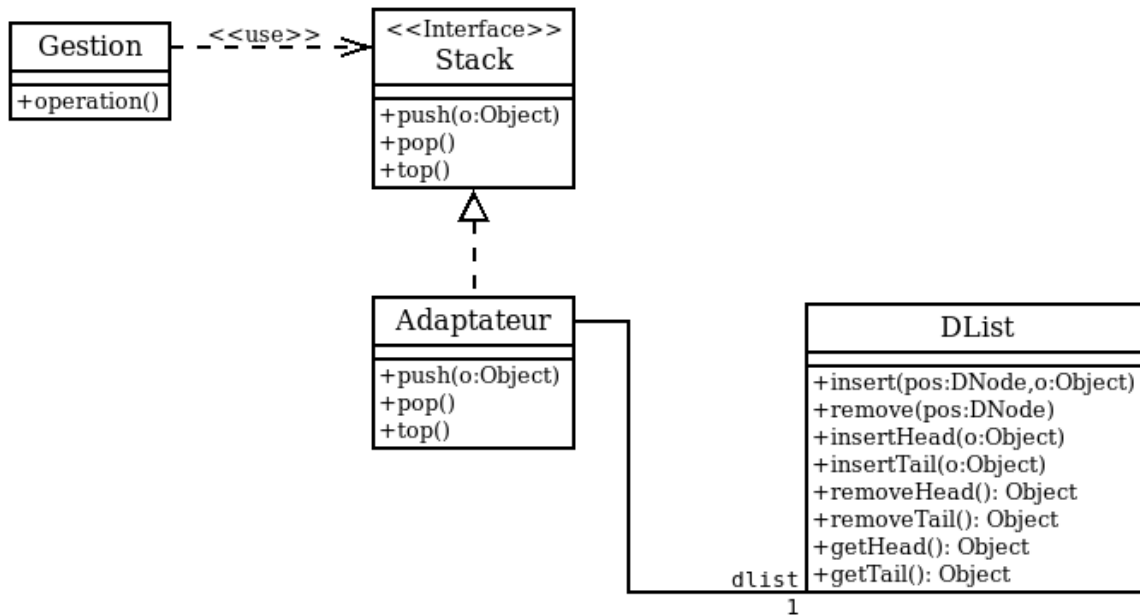
## 1. Modèle générique



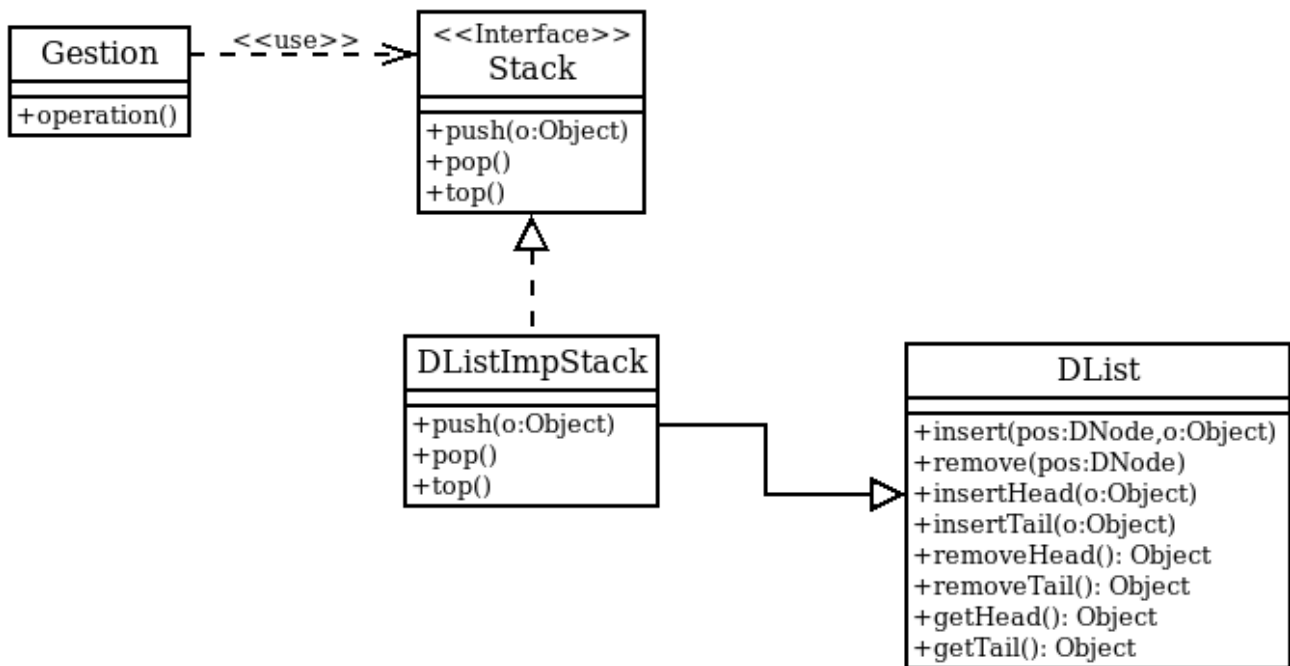
## 2. Exemple du cours

### 2.1. DList

#### a) version détaillée



#### b) version simplifiée



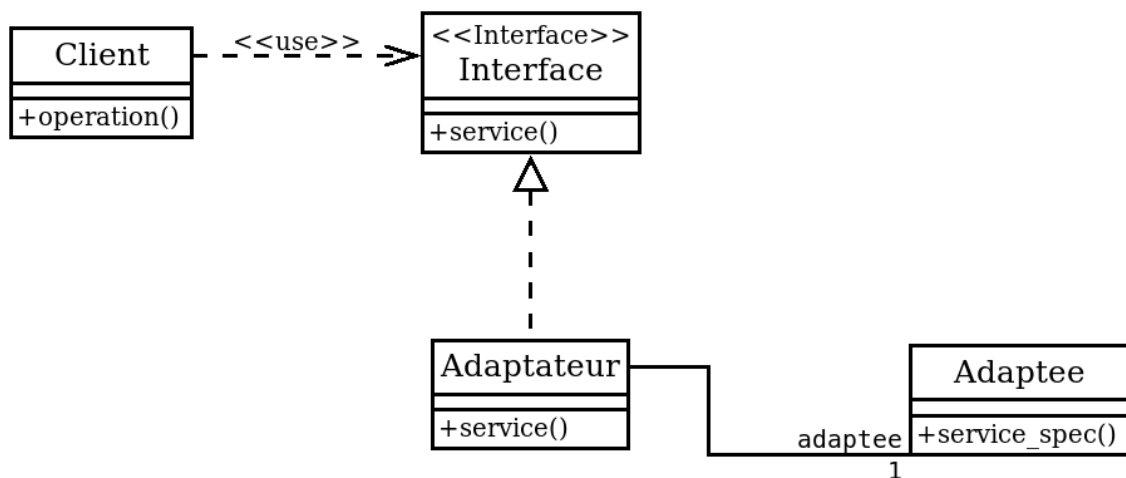
## 2.2. Les formes

On a développé un programme qui sait utiliser une interface qui offre des services pour gérer les carrés.

Seulement, nous ne disposons qu'une classe qui manipule les rectangles : définir les paramètres du rectangle, calculer son périmètre et son aire.

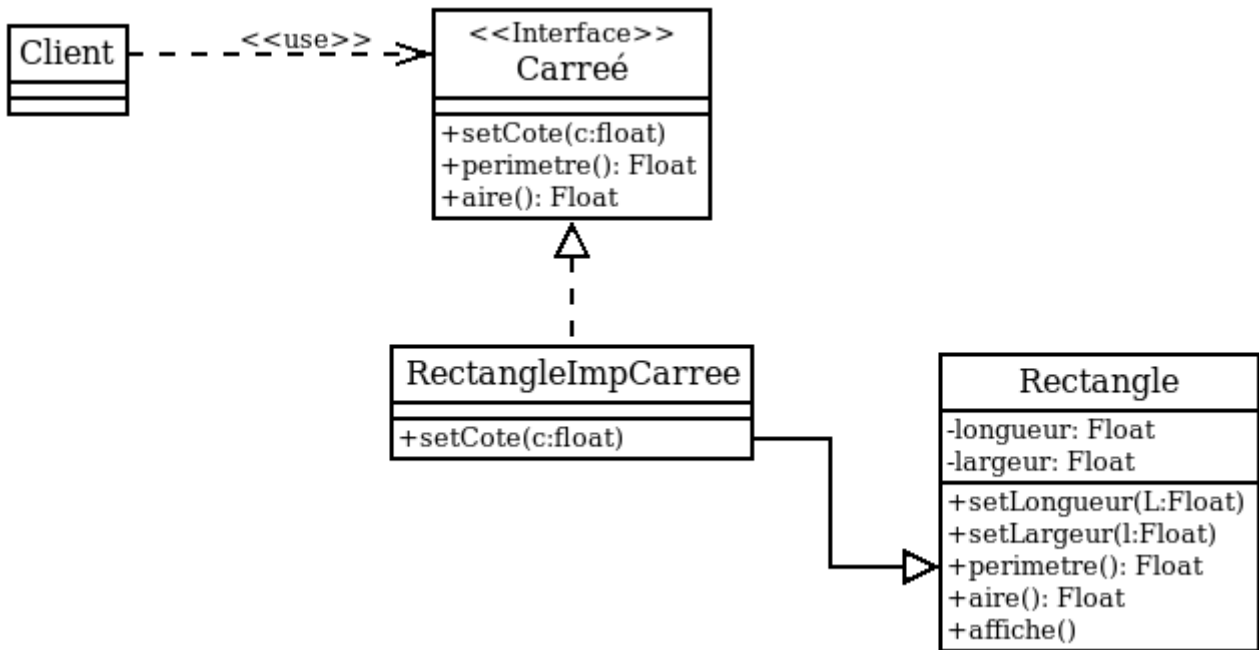
On souhaite utiliser cette classe sans changer l'interface que connaît notre programme.

- Le patron de conception à utiliser est le patron Adapter
- Structure générique et participants



- Le client : Programme utilisateur du code de l'interface.
- Interface : Contient la signature des méthodes demandée par le client
- Adaptée : Classe dont les méthodes doivent être adaptées.
- Adaptateur : Implémente les méthode de l'interface en invoquant celles de l'adaptée

c) Modélisation de la solution



d) Code de la solution (voir code/forme)