**Adapter**

**Дефиниција**

Adapter је патерн који омогућава сарадњу између класа са некомпатибилним интерфејсима.

**Појашњење дефинције**

Омогућава заједнички рад класа (Adaptee, Target) које имају некомпатибилне интерфејсе тако што конвертује интерфејс одређене класе (Adaptee) у други интерфејс (Target) који клијент (Client) очекује.

**Структура Adapter патерна:**



***Учесници:***

* **Client** : Комуницира са интерфејсом Adaptee преко интерфејса Target
* **Target**: Дефинише интерфејс који класа Client користи
* **Adapter**: Прилагођава интерфејс Adaptee интерфејсу Target
* **Adaptee** : Дефинише интерфејс који треба прилагодити (адаптирати)

**Дијаграм класе примера А6:**

pr.kreirajBrokerBazePodataka()

pr.kreirajEkranskuFormu()

**Menadzer**

**<<abstract>>**

**Projektant**

**void kreirajEkranskuFormu()**

**void kreirajBrokerBazePodataka ()**

**…**

B

Panel1

B

A

Panel2

Panel2

Panel2

SoftverskiSistem

EkranskaForma1

<<abstract>>

EkranskaForma

EkranskaForma2

Panel2

<<abstract>>

Panel

Panel1

BrokerBazePodataka1

<<abstract>>

BrokerBazePodataka

BrokerBazePodataka2

Kontroler2

<<abstract>>

Kontroler

Kontroler1

A

Rezervacija

Projektant2

Projektant3

Projektant4

Projektant1

**<<abstract>>**

**Prevodilac**

**void createScreenForm()**

**void createDatabaseBroker()**

**…**

**Prevodilac1**

**void createScreenForm()**

**void createDatabaseBroker()**

**Projektant pr**

**Кориснички захтев А6:**

Менаџер хотелског ланца послао је захтев тиму развоја софтвера да креирају софтверски систем за резервацију смештаја у оквиру ланца хотела. Захтев обухвата имплементацију следећих елемената:

а. **Екранску форму** са пољима за унос и приказ података о резервацији смештаја.

б. **Контролер** за размену података између екранске форме и базе података.

в. **Брокер базе података** путем којег је омогућено чување, мењање, брисање и приказивање података о резервацијама смештаја.

Менаџер ће надгледати процес развоја софтверског система. Пројектанти имају дефинисану апстрактну класу "Пројектант" са апстрактним методама:

**void kreirajEkranskuFormu()**

**void kreirajBrokerBazePodataka ()**

**void kreirajKontroler ()**

**void kreirajSoftverskiSistem()**

**void prikaziEkranskuFormu()**

Менаџер жели да комуницира са пројектантима преко преводиоцa. Преводилац је представљен преко апстрактне Prevodilac која има следеће апстрактне методе:

**void createScreenForm()**

**void createDatabaseBroker()**

**void createController ()**

**void createSoftwareSystem()**

**void showScreenForm()**

***Веза између елемената структуре решења Аdapter патерна и структуре решења примера А6***

|  |  |
| --- | --- |
| **Елементи Adapter патерна** | **Елементи структуре примера A6** |
| Target | Prevodilac |
| Adapter | Prevodilac1 |
| Adaptee | Projektant1, Projektant2, Projektant3, Projektant4 |
| Client | Menadzer |