



PATTERN ADAPTER

Descrizione scenario iniziale

Si consideri un sistema software per la gestione dei pagamenti che utilizza la seguente interfaccia:

```
public interface PaymentProcessor {  
    void pay(double amount);  
}
```

Il sistema deve ora integrare una **libreria esterna**, il cui codice **non può essere modificato**, rappresentata dalla classe seguente:

```
public class PaymentSystem {  
    public void makePayment(int amountInCents) {  
        System.out.println("Pagamento effettuato: " + amountInCents + " centesimi");  
    }  
}
```

Descrizione soluzione

Progettare e implementare una classe Adapter che permetta di utilizzare la classe **PaymentSystem** come se fosse un **PaymentProcessor**.

Presentare sia la soluzione Adapter Class (che sfrutta l'ereditarietà) che quella Object (che sfrutta la composizione)

Scrivere infine una classe Main che dimostri il corretto funzionamento della soluzione.