

模式定义

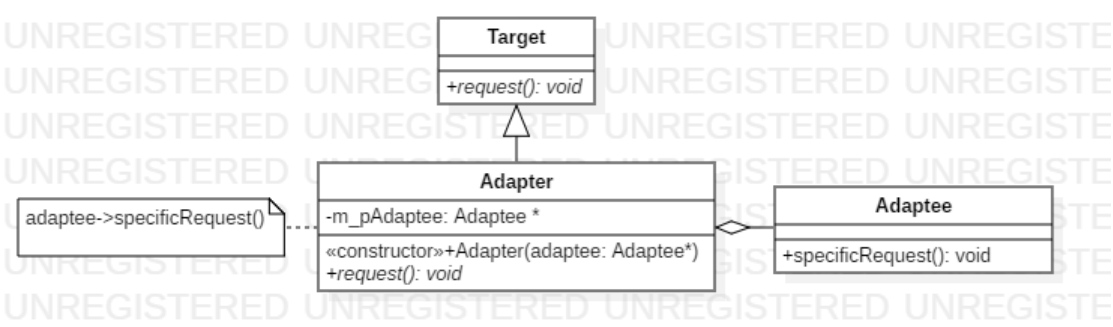
适配器模式(Adapter Pattern)：将一个接口转换成客户希望的另一个接口，适配器模式使接口不兼容的那些类可以一起工作，其别名为包装器(Wrapper)。适配器模式既可以作为类结构型模式，也可以作为对象结构型模式。

模式结构

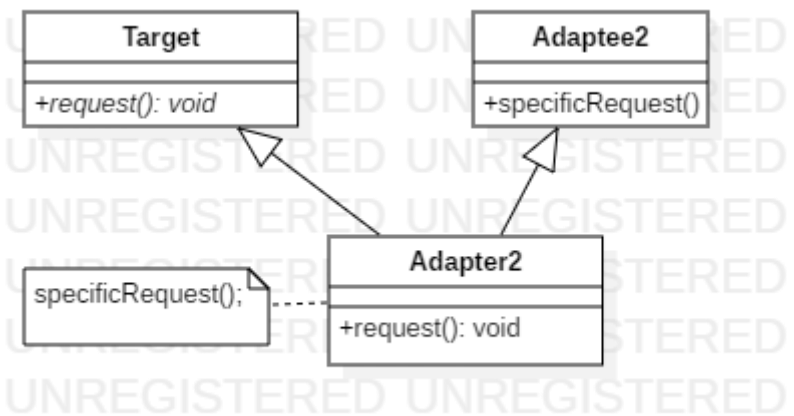
适配器模式包含如下角色：

- Target：目标抽象类
- Adapter：适配器类
- Adaptee：适配者类
- Client：客户类

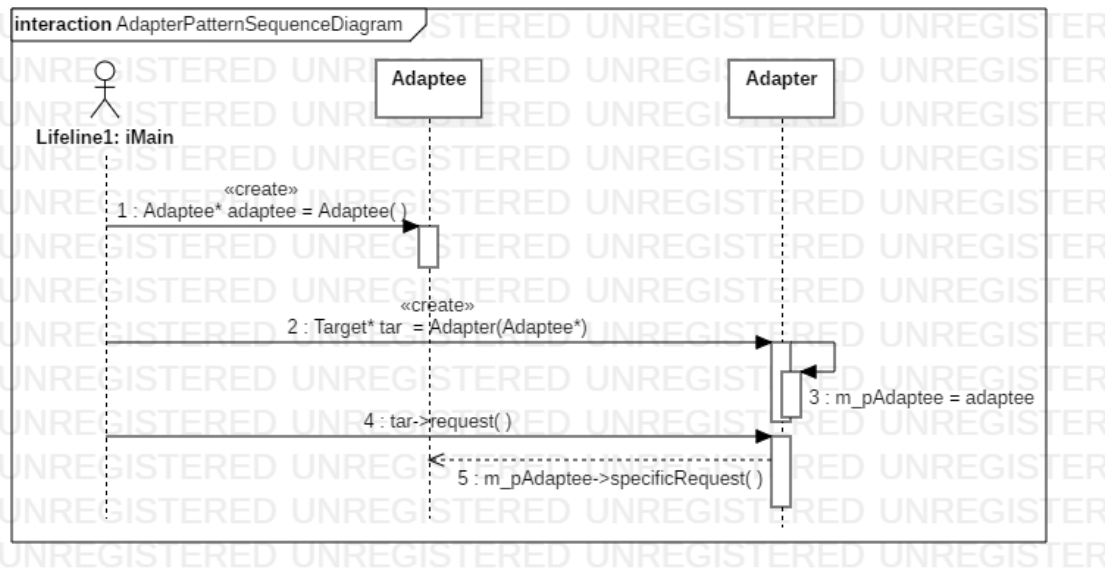
适配器模式有对象适配器和类适配器两种实现：
对象适配器：



类适配器：



时序图



测试结果

```
int main()
{
    Adaptee* adaptee = new Adaptee();
    Target* tar = new Adapter(adaptee);
    tar->request();

    system("pause");
    return 0;
}
```

The console window displays the output of the program, showing the message: `specificRequest():this is real Request from Adaptee!` followed by a prompt: `请按任意键继续. . .`.