

STRUKTURMUSTER: ADAPTER



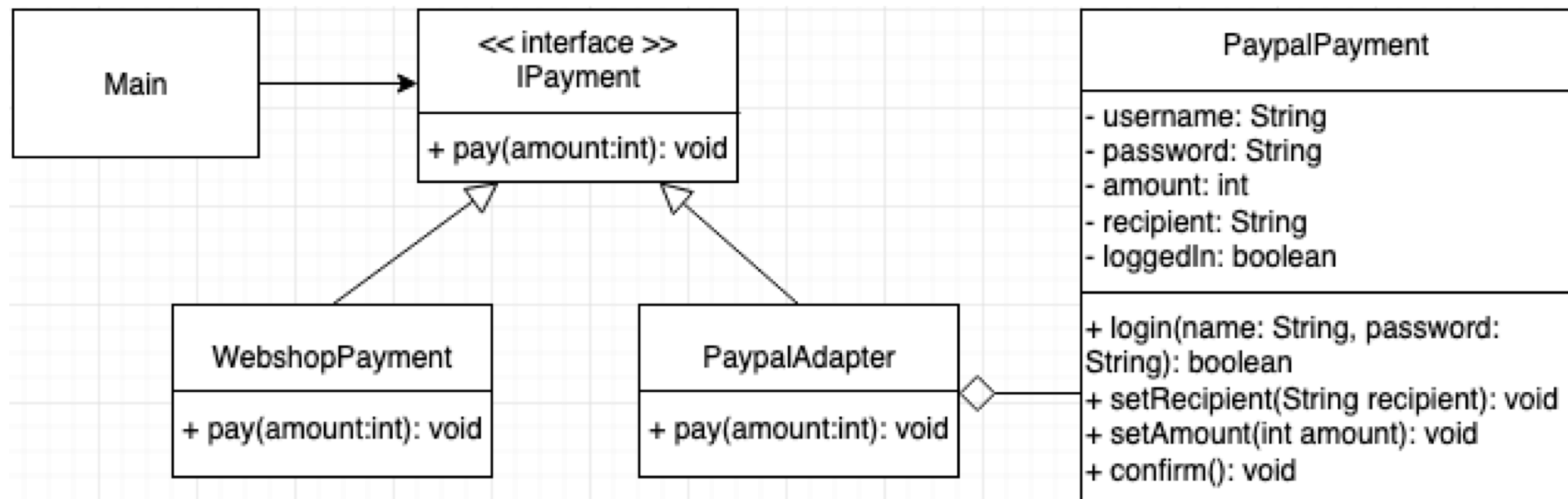
AUFGABE ADAPTER

- Stellt euch vor, euer Sonnenbrillen-Webshop läuft schon eine Weile gut, bietet aber nur die Bezahlung per Lastschriftinzug über die IBAN an.
- Zusätzlich soll die Bezahlung per PayPal angeboten werden, allerdings ist die Klasse PayPal inkompatibel mit dem Webshopsystem.
- Es muss daher eine Adapterklasse geschrieben werden, die auch die Bezahlung per PayPal ermöglicht.



AUFGABE ADAPTER

- Implementiert dafür das folgende Klassendiagramm:





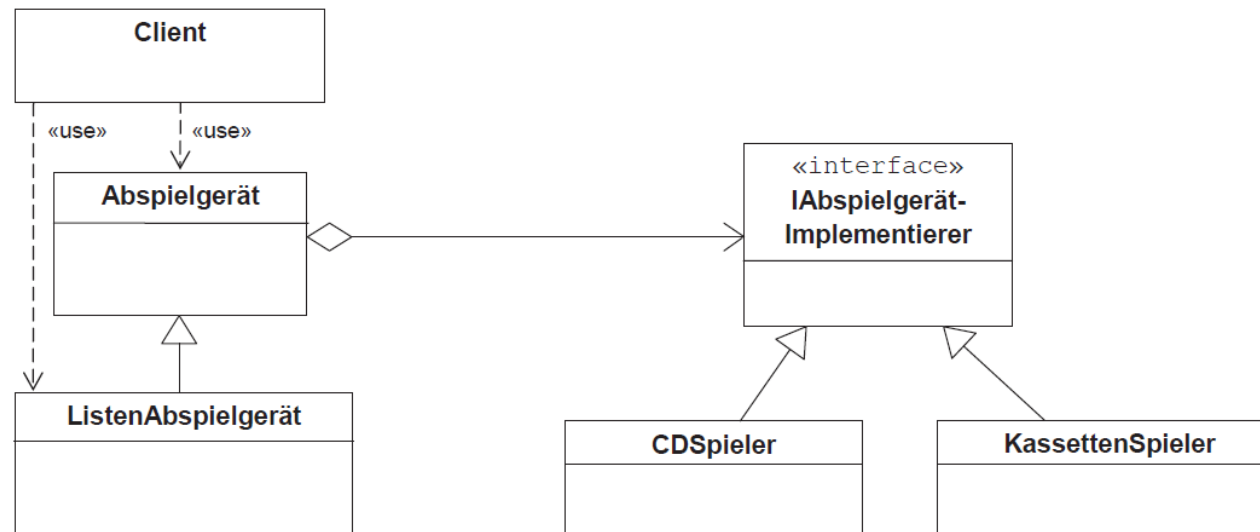
AUFGABE ADAPTER

- In der Main Methode soll eine Bezahlung über die alte Zahlungsmethode (WebshopPayment) und eine über PayPal getätigt werden. Beide sollen dabei in der Konsole ausgeben, wieviel über welche Zahlungsmethode bezahlt wurde.



AUFGABE BRÜCKE

- Aufgabe von Peggy
Erstellen Sie folgende Implementierung





AUFGABE BRÜCKE

- Aufgabe von Peggy (aus der VL bekannt?)
- Die Klasse AbspielDaten ist eine Hilfsklasse, die die abzuspielenden Daten enthält. Sie gehört nicht zum Brücke-Muster und wird deswegen im Klassendiagramm nicht gezeigt.
- ```
// Datei: AbspielDaten.java
public class AbspielDaten {
 private String daten;
 public AbspielDaten (String daten)
 { this.daten = daten; }
 public String toString()
 { return daten; }
}
```



## AUFGABE BRÜCKE

- Der CD Spieler soll ein Inhaltsverzeichnis durchsuchen können und zu einem Lied springen können.
- Der Kassettenspieler soll vor und zurückspulen können um zu einem bestimmten Lied zu gelangen.
- In der Main Methode soll einmal Track 3 auf dem CD Spieler abgespielt werden und Track 5 auf dem Kassettenspieler. Außerdem soll es eine Abspielliste geben, die auf dem CD Player mithilfe des ListenAbspielgeräts widergegeben wird.

Dabei soll immer angegeben werden, was das Gerät gerade tut, was abgespielt wird und welche Art von Daten gerade verarbeitet wird.



# ABGABE

- Erstellt zur Übung ein repository auf Github und arbeitet direkt damit
- Reflektiert im Bericht:
  - euer Vorgehen,
  - Probleme, die ihr hattet
  - und was ihr aus der Aufgabe gelernt habt.
- Integriert den Link zu eurem Github repo im Report