**PADRÃO DE PROJETOS ESTRUTURAIS**

Os padrões estruturais se preocupam com a forma como classes e objetos são compostos para formar estruturas maiores. Os de classes utilizam a herança para compor interfaces ou implementações, e os de objeto ao invés de compor interfaces ou implementações, eles descrevem maneiras de compor objetos para obter novas funcionalidades. A flexibilidade obtida pela composição de objetos provém da capacidade de mudar a composição em tempo de execução o que não é possível com a composição estática (herança de classes).

Um desses padrões que pode ser utilizado pode ser o **(ADAPTER),** Converter a interface de uma classe por outra esperada pelos clientes . O que possibilita que classes com interfaces incompatíveis trabalhem em conjunto – ou que, de outra forma, seria impossível. Também conhecido como Wrapper (adaptador).