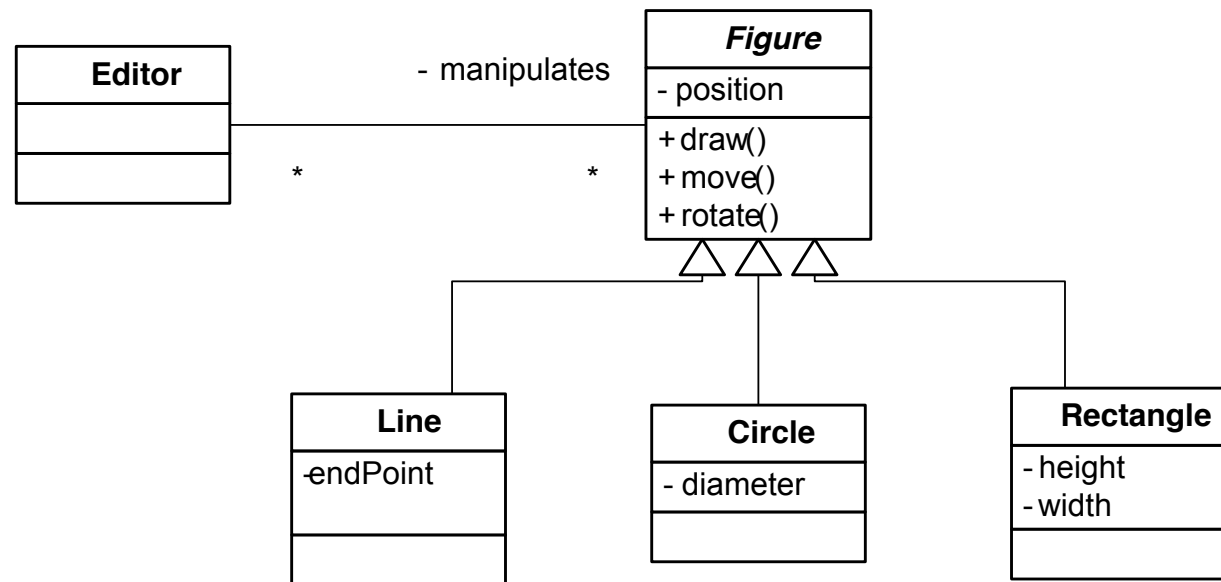


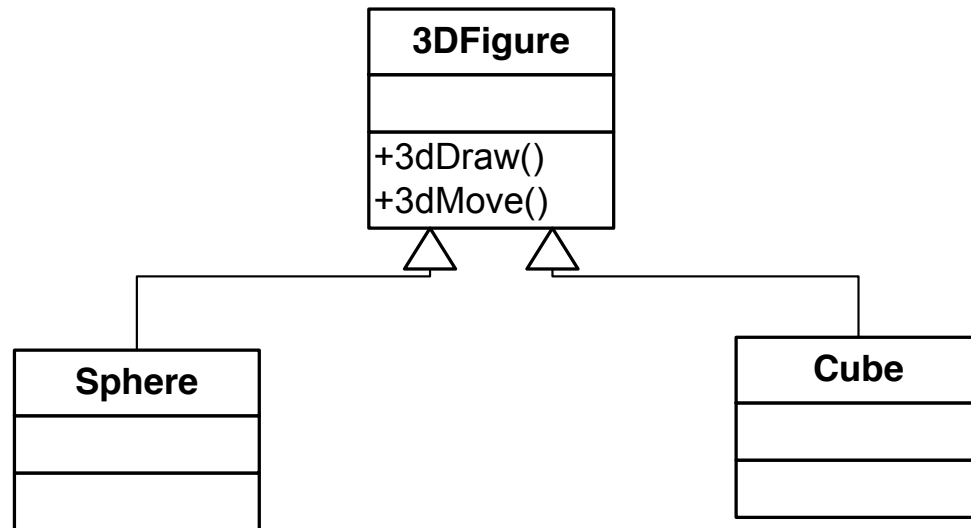
# Ejemplo

- ✓ Editor grafico para manejar figuras geometricas:
- ✓ Observen polimorfismo en la relacion Editor-Figure



# Ejemplo..

- ✓ Queremos extender el editor a figuras 3D

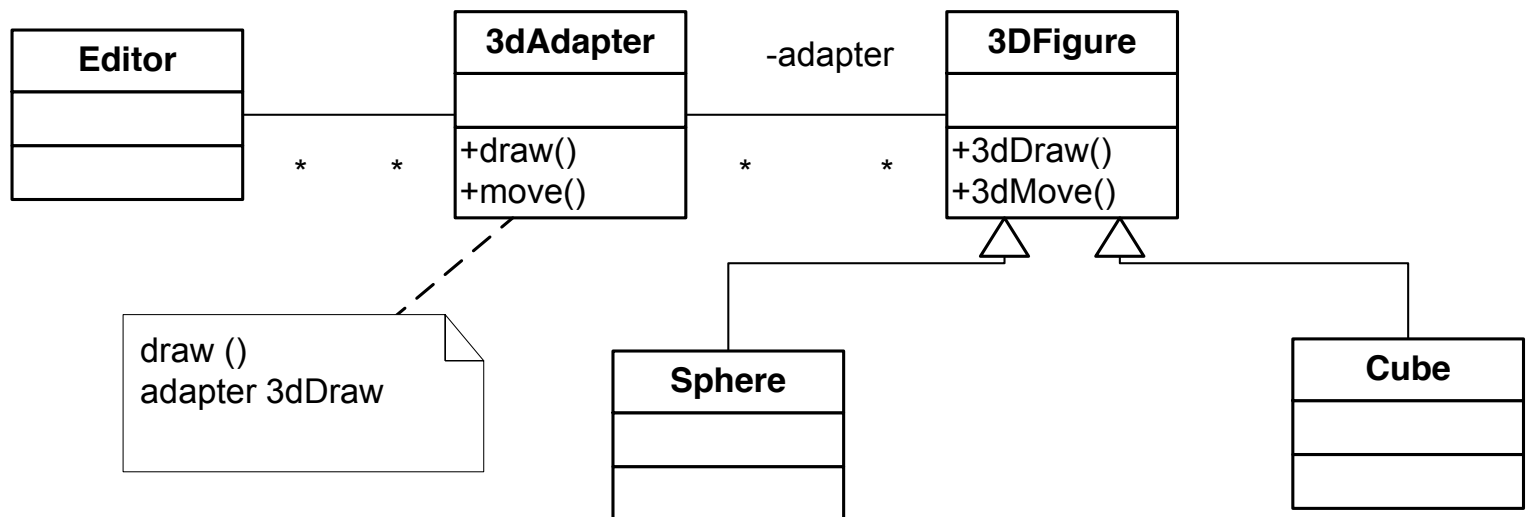


# Problema

- ✓ Como integramos esta jerarquia?
- ✓ Que problemas tenemos?
- ✓ Sacrificamos polimorfismo?
- ✓ Editamos el codigo de la nueva jerarquia?

# Solution

- ✓ Cuando tratamos con interfaces incompatibles, intentar adaptarlas.



3dAdapter is sub-clase de?

## ✓ **Intencion:**

“Convertir” la interfaz de una clase en otra que el cliente espera EL Adapter permite que ciertas clases trabajen en conjunto cuando no podrian por tener interfaces incompatibles

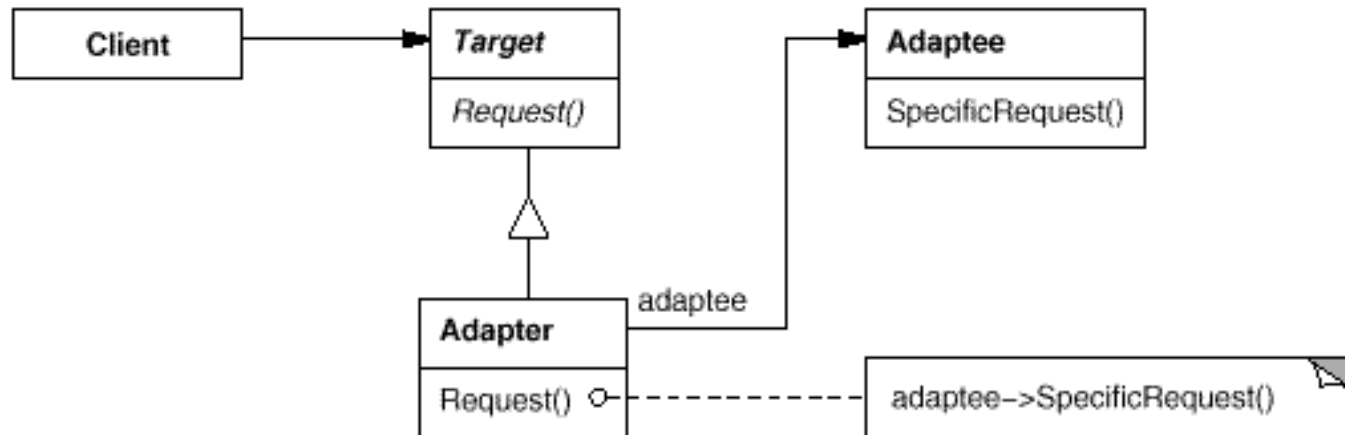
## ✓ **Aplicabilidad:**

Use el adapter cuando:

- ✓ Ud quiere usar una clase existente y su interfaz no es compatible con lo que precisa

# Adapter

## ✓ Estructura



## ✓ **Participantes:**

### ✓ **Target** (Figure)

- ✓ defines the domain-specific interface that Client uses.

### ✓ **Client** (Editor)

- ✓ collaborates with objects conforming to the Target interface.

### ✓ **Adaptee** (3DFigure)

- ✓ defines an existing interface that needs adapting.

### ✓ **Adapter** (3DAdapter)

- ✓ adapts the interface of Adaptee to the Target interface.

# Descubriendo Patrones

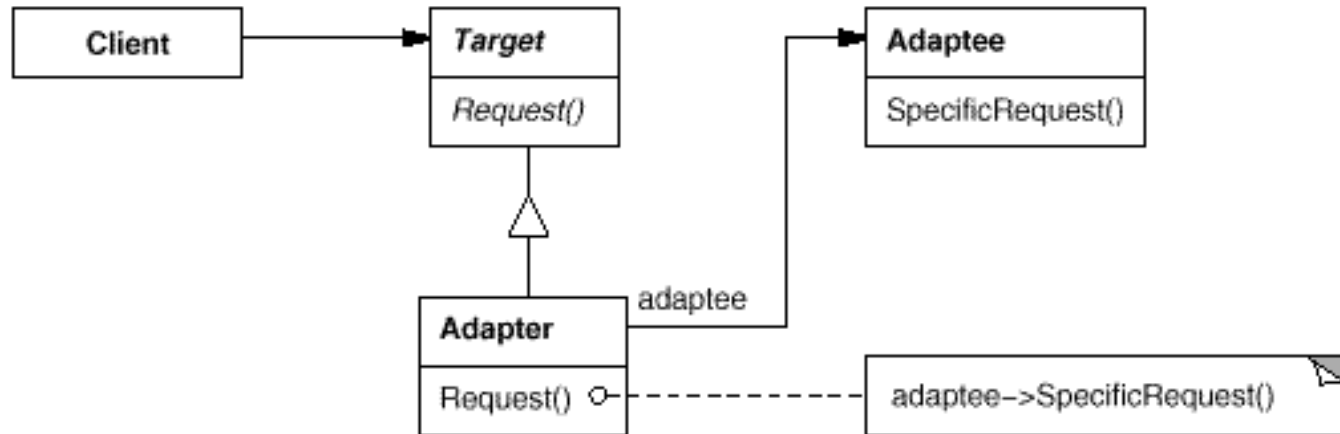
- ✓ Como es el proceso de descubrimiento?
- ✓ Que tipo de observacion/abstraccion realizamos?



# Usando Patrones

- ✓ Supongamos que conocemos patrones(e.g. Adapter).
- ✓ Como mapeamos un patron a un diseño específico?
- ✓ Como aplicamos el principio de Alexander (“use the patterns millions of times without doing the same thing twice”)?

# Adapter



**Como usamos esta informacion? Es suficiente?  
Que mas necesitamos?**