

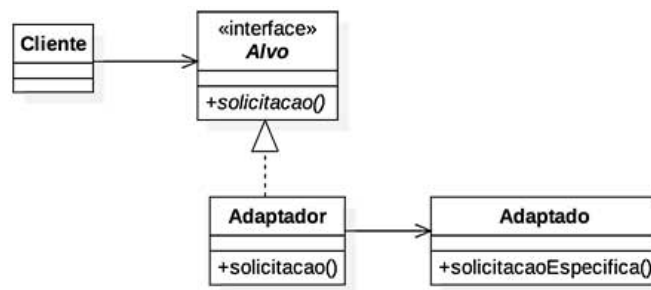
Escolha e descreva um padrão de projetos.

Adapter

É um método utilizado para adaptar a interface de uma classe por uma esperada pelo cliente. Isso permite que interfaces incompatíveis trabalhem juntas. Também é conhecido como Wrapper.

Participantes:

1. **Target** (Alvo) – define a interface específica do domínio do cliente;
2. **Client** (cliente) – colabora com objetos compatíveis com mTarget;
3. **Adaptee** (Adaptação) – interface existente de necessita de adaptação;
4. **Adapter** (Adaptador) – adapta a interface Adaptee e a interface Target.



Para adaptar classes:

- Um adaptador de classe não irá funcionar caso seja necessário adaptar uma classe e todas as suas subclasses;
- Permite que o **Adapter** substitua algum comportamento de **Adaptee**, já que adaptará uma subclasse.

Para adaptar objetos:

- Permite que um único **Adapter** adaptar um **Adaptee** e suas subclasses;
- Torna mais difícil redefinir o comportamento de um **Adaptee**. Conseguido através de uma subclasse de **Adaptee** que é referenciada por **Adapter**.