# Patrón de diseño: Adapter

El patrón de diseño adapter nos brinda la posibilidad de crear un adaptador entre clases que implementan diferentes interfaces, esto hace que el código se nos quede muy limpio pudiendo trabajar con todos los objetos como si fuesen uno solo.

## Caso de uso:

En una empresa por la mala gestión de los equipos y el bajo presupuesto nos hemos encontrado con 3 diferentes sistemas operativos funcionando dentro de los diferentes departamentos.

Lo que conlleva toparnos con sistemas operativos distintos tales como Linux, Windows y Mac. El jefe ha decidido crear una política de supervisión de los equipos y monitorización de las actividades para aumentar la productividad, es una persona muy entrometida por lo tanto querría tener control desde su propio ordenador (Windows) para hacer las siguientes acciones en los demás ordenadores:

* Instalar de manera automática en los diferentes SSOO el programa de monitorización
* Monitorear el uso de los navegadores WEB
* Monitorear los procesos del pc para ver si están abiertos los entornos de programación requeridos para el correcto desarrollo del proyecto.

## UML

