

Adapter

wagnerfusca@gmail.com

Classificação dos 23 padrões segundo GoF*

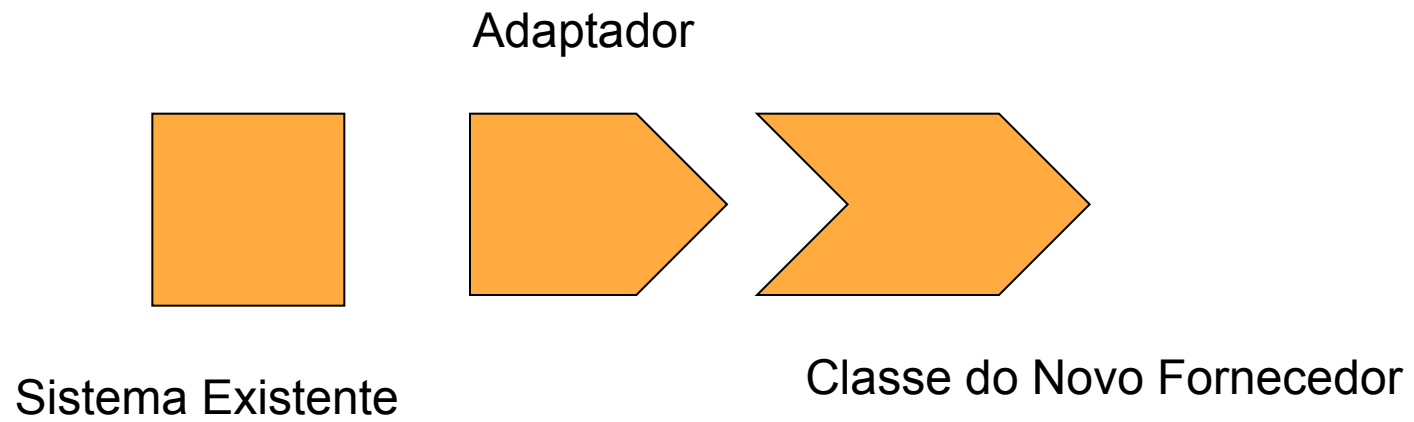
		Propósito		
		1. Criação	2. Estrutura	3. Comportamento
Escopo	Classe	Factory Method	Class Adapter	Interpreter Template Method
	Objeto	Abstract Factory Builder Prototype Singleton	Object Adapter Bridge Composite Decorator Facade Flyweight Proxy	Chain of Responsibility Command Iterator Mediator Memento Observer State Strategy Visitor

* Gamma et al. "Design Patterns" [1]

Adapter







- 1) Implementar a interface do tipo que está sendo adaptado. Essa é a interface que o seu cliente espera encontrar.
- 2) obter uma referência do objeto que estamos adaptando (usar um construtor)
- 3) implementar todos os métodos da interface

DESAFIO



DESAFIO

- Placa mae com plug ps2 x placa mae com plug usb – conectar um teclado e mouse

Adapter

- ❑ Converte a interface de uma classe para outra interface que o cliente espera encontrar.
- ❑ O adaptador permite que classes com interfaces incompatíveis trabalhem juntas

Adapter

- ❑ 1) O cliente faz uma solicitação ao adaptador chamando um método nele através da interface-alvo
- ❑ 2) o adaptador traduz a solicitação para uma ou mais chamados de métodos no adaptado usando a interface desse objeto.
- ❑ 3) o cliente recebe os resultados da chamada sem jamais perceber que há um adaptador fazendo a tradução

