

ZUSAMMENFASSUNG: ADAPTER PATTERN

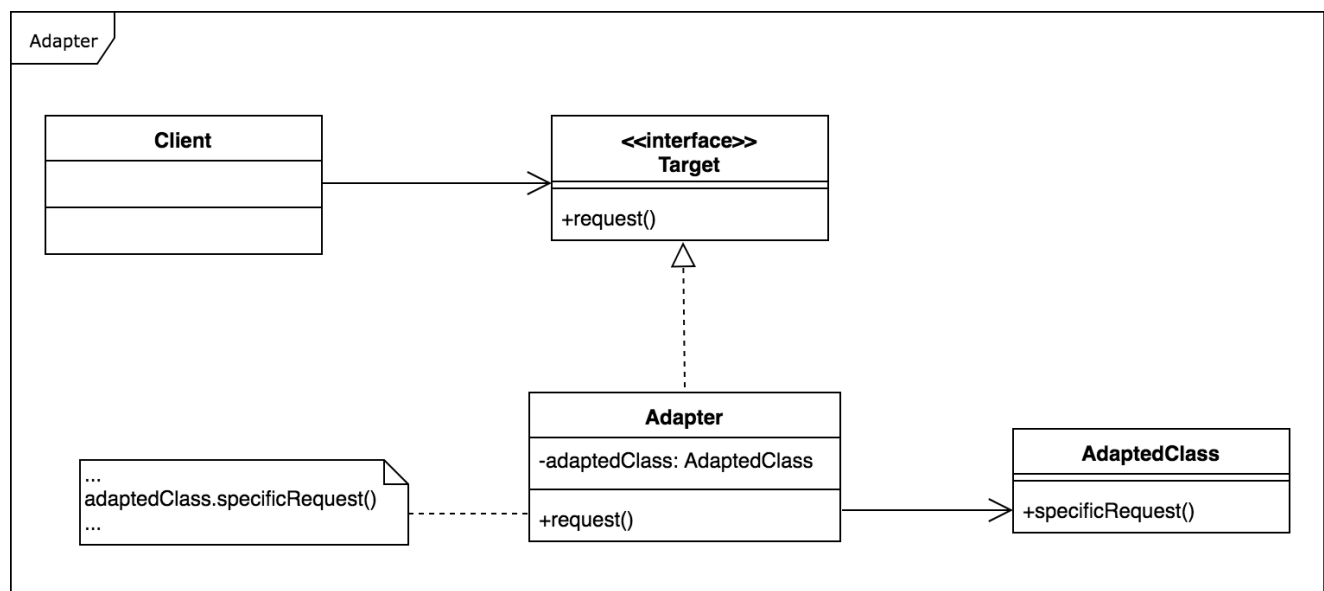
ZWECK

Das Adapter Pattern dient zur Übersetzung einer Schnittstelle in eine andere. Dadurch wird die Kommunikation von Klassen mit zueinander inkompatiblen Schnittstellen ermöglicht.

Anwendungsbeispiele:

- Wenn bestimmte Klassen zur Wiederverwendung konzipiert wurden (Klassenbibliotheken)

UML DIAGRAMM



VORTEILE

- Wiederverwendbarkeit und Flexibilität wird erhöht
- Verbindung von zwei zueinander inkompatiblen Interfaces

NACHTEILE

- Manchmal sind viele Anpassungen entlang einer Adapterkette erforderlich