

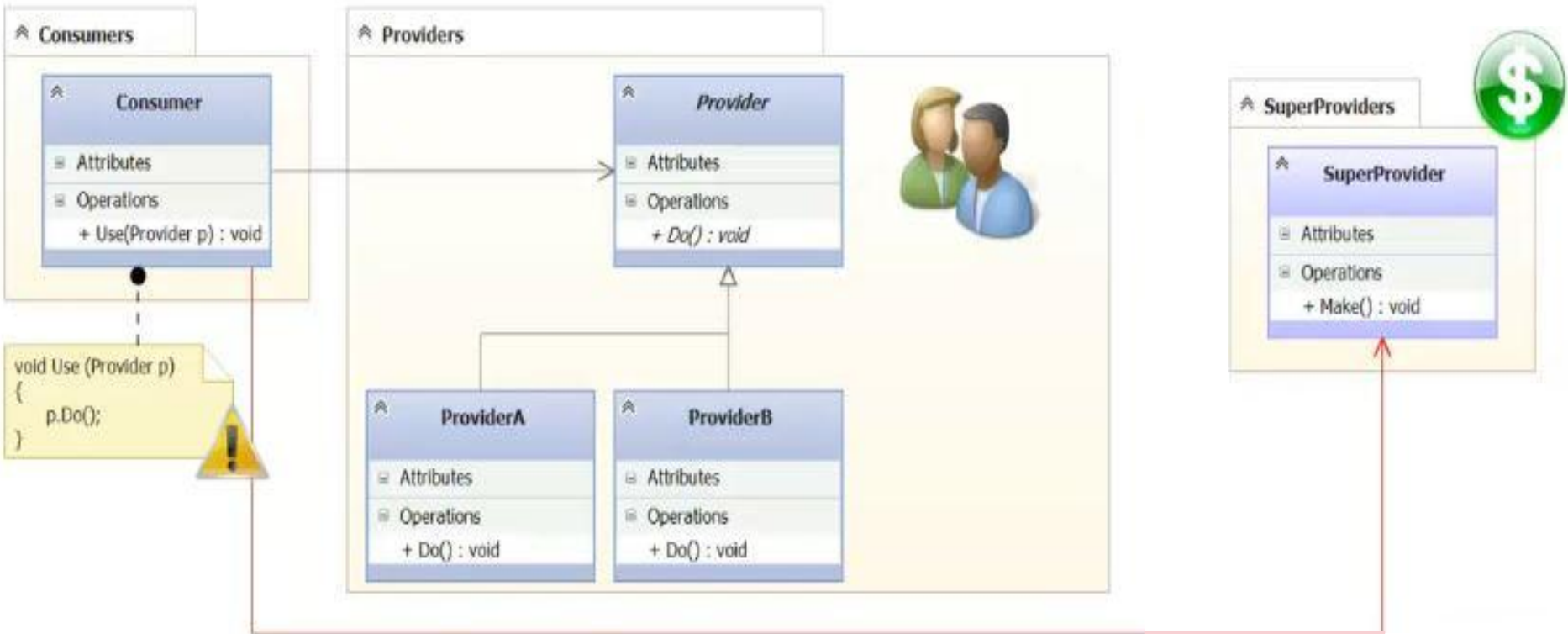
АДАПТЕР

МОДУЛЬ: ПАТЕРНИ ПРОЕКТУВАННЯ

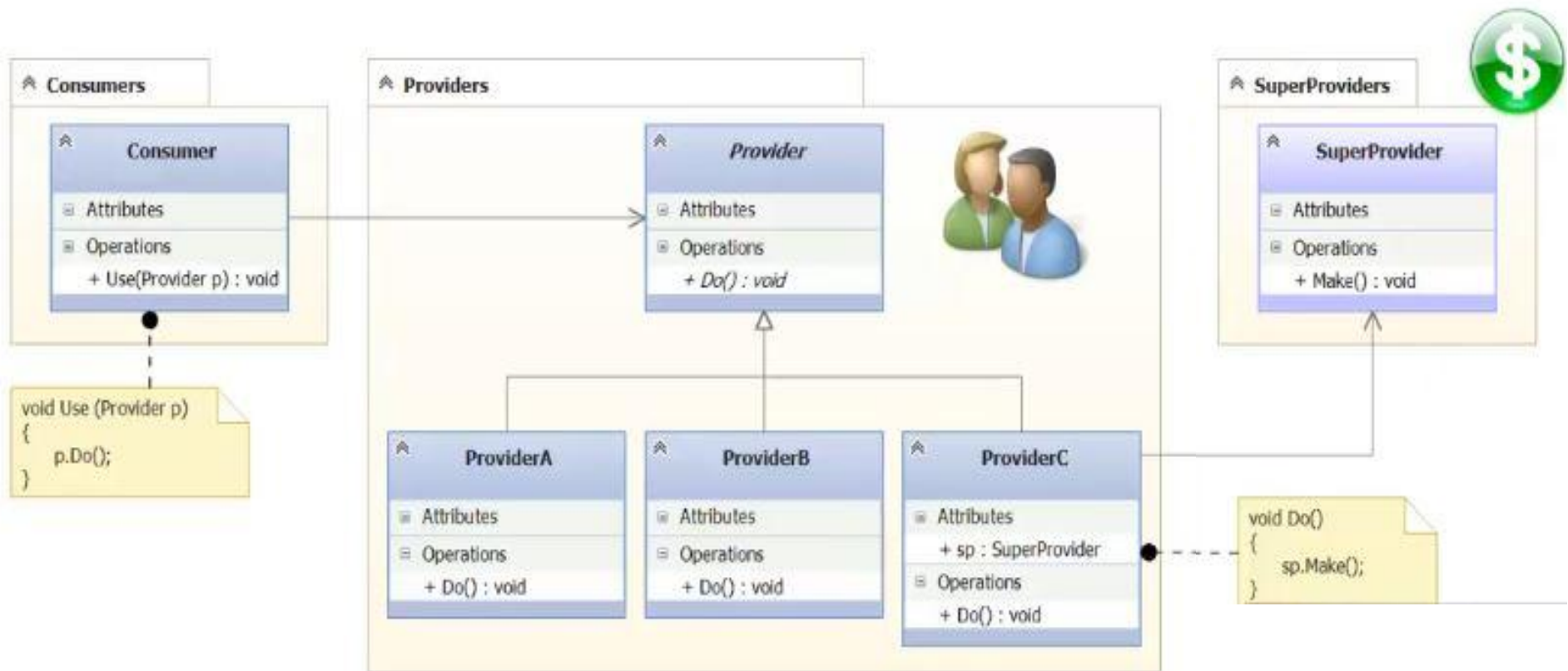
ΜΕΤΑΦΟΡΑ



ПРИКЛАД



ПРИКЛАД

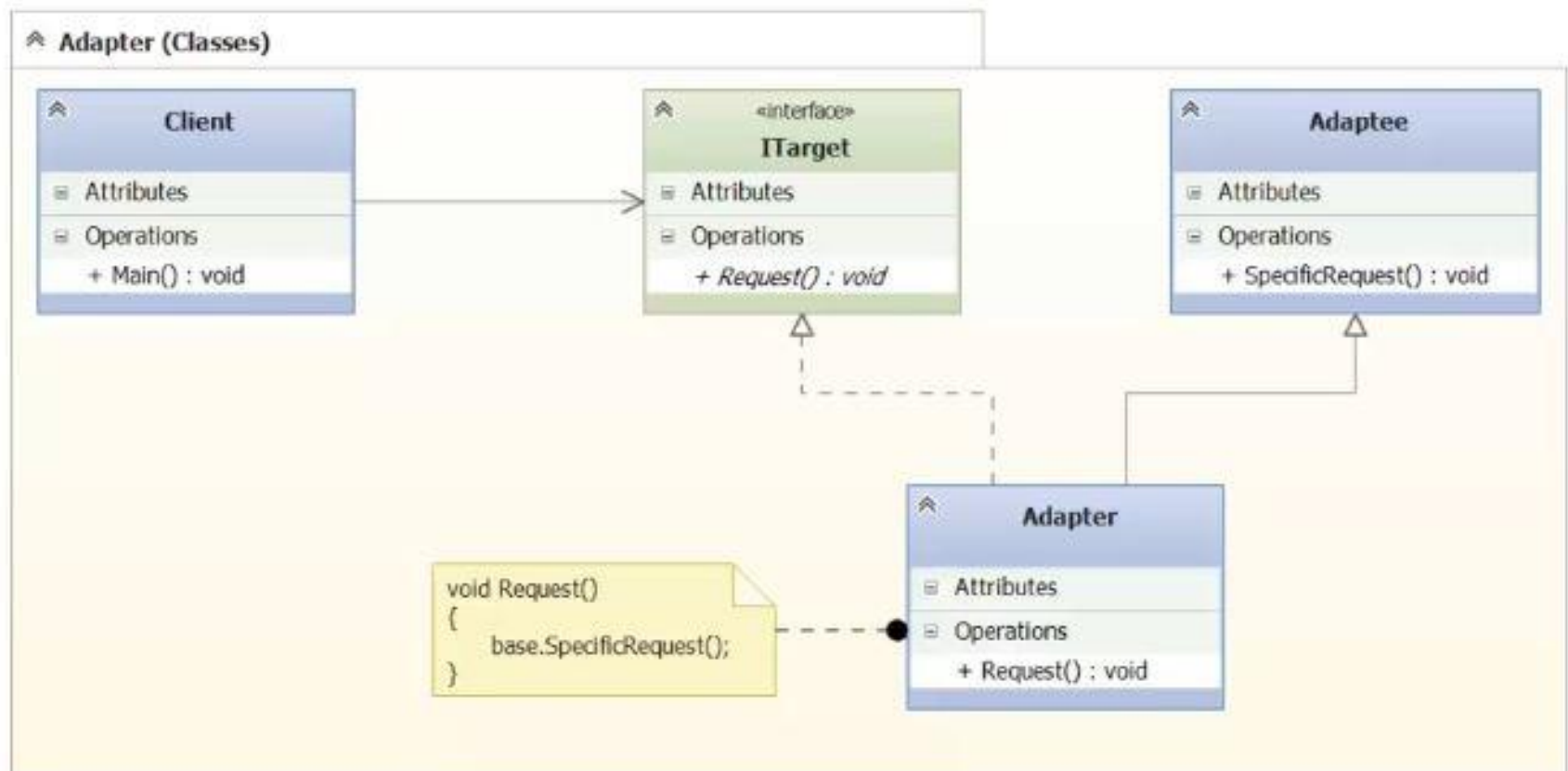


ПРИЗНАЧЕННЯ

Адаптує несумісні інтерфейси

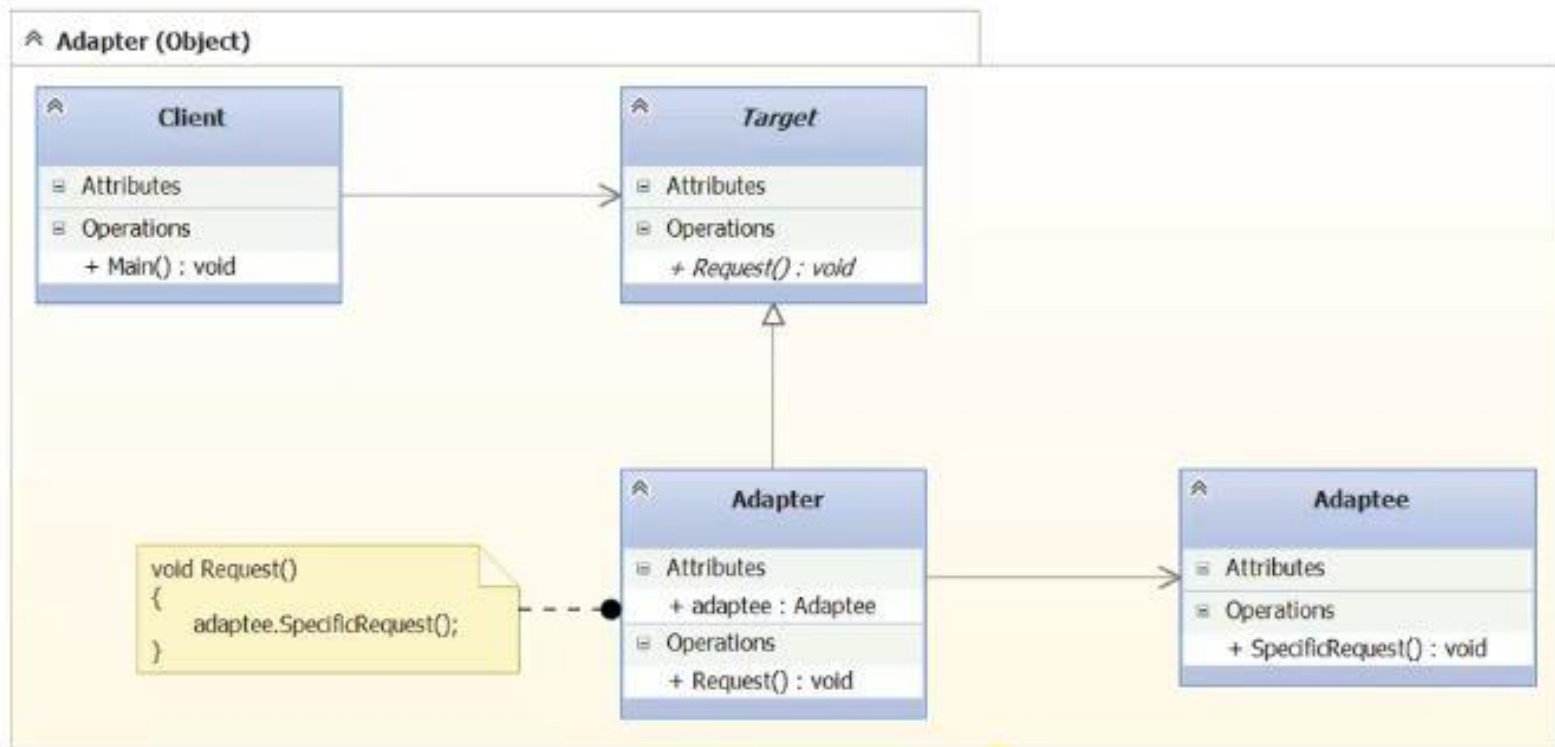
СТРУКТУРА ПАТЕРНА НА МОВІ UML

АДАПТЕР РІВНЯ КЛАСУ – РЕАЛІЗУЄТЬСЯ ЧЕРЕЗ НАСЛІДУВАННЯ
Мінус: множинне наслідування в С# заборонене, тому не завжди може бути наявний вільний слот



СТРУКТУРА ПАТЕРНА НА МОВІ UML

АДАПТЕР РІВНЯ ОБ'ЄКТІВ-РЕАЛІЗУЄТЬСЯ ЧЕРЕЗ КОМПОЗИЦІЮ



СТРУКТУРА ПАТЕРНА НА МОБИ C#

РІВЕНЬ КЛАСІВ

```
class Program
{
    static void Main()
    {
        ITarget target = new Adapter();
        target.Request();
    }
}
```

```
interface ITarget
{
    void Request();
}
```

```
class Adaptee
{
    public void SpecificRequest()
    {
        Console.WriteLine("SpecificRequest");
    }
}
```

```
class Adapter : Adaptee, ITarget
{
    public void Request()
    {
        SpecificRequest();
    }
}
```



СТРУКТУРА ПАТЕРНА НА МОБИ C#

РІВЕНЬ ОБ'ЄКТІВ

```
class Program
{
    static void Main()
    {
        Target target = new Adapter();
        target.Request();
    }
}
```

```
abstract class Target
{
    public abstract void Request();
}
```

```
class Adapter : Target
{
    Adaptee adaptee = new Adaptee();

    public override void Request()
    {
        adaptee.SpecificRequest();
    }
}
```

```
class Adaptee
{
    public void SpecificRequest()
    {
        Console.WriteLine("SpecificRequest");
    }
}
```



УЧАСНИКИ

Target - Мета:

Формує необхідний клієнту інтерфейс (набір імен методів).

Client - Клієнт:

Користується об'єктами з інтерфейсом Target.

Adaptee – Клас, який адаптується:

Містить інтерфейс (набір методів) вимагає адаптації.

Adapter - Адаптер

Адаптує інтерфейс Adaptee до інтерфейсу Target.

ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!