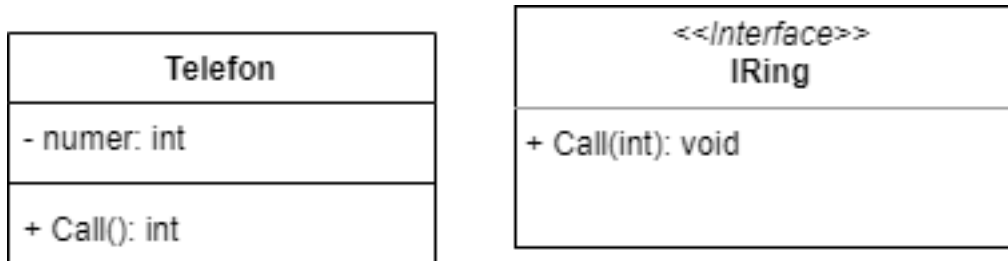


## Ćwiczenia 8 - Adapter, dekorator, fasada

Kody do przeanalizowania:

<https://github.com/anupavanm/csharp-design-patterns-for-humans#structural-design-patterns>  
<https://github.com/AliakseiFutryn/dotnet-design-patterns-samples/tree/master/Structural> <https://github.com/verloka/DesignPatterns/tree/master/src/StructuralPatterns>

H1. Używając wzorca Adapter połącz klasę z interfejsem przedstawionym na diagramie UML.



H2. Używając wzorca Dekoratora stwórz projekt symulujący działanie banku. Inspirację znajdziesz tutaj <https://cezarywalenciuk.pl/blog/programing/wzorce-projektowe-csharp--dekorator>

H3. Używając wzorca Fasady rozdziel metody z klasy **BankAccount**, aby aby nie były widoczne bezpośrednio przed obiektem tego typu:

