## Abigail Benavidez 6to 4ta

## **DEFINICIÓN**

- **1. Clases:** Son plantillas para crear objetos. Definen atributos y métodos que los objetos pueden tener. Las clases pueden ser instanciadas directamente, permitiendo la creación de múltiples objetos con comportamientos similares.
- **2. Clases Abstractas :** No pueden ser instanciadas directamente y sirven como base para otras clases. Pueden tener métodos abstractos, que deben ser implementados por las subclases, y métodos con implementación concreta.
- **3. Interfaces:** Definen un conjunto de métodos abstractos que una clase debe implementar. Las interfaces permiten a las clases adoptar múltiples comportamientos, facilitando la herencia múltiple.

## **DIFERENCIAS:**

- 1. Clases Plantillas para crear objetos con métodos y atributos, que pueden ser instanciadas directamente.
- 2. Clases Abstractas No instanciables directamente, contienen métodos abstractos y concretos que deben ser implementados por subclases.
- 3. Interfaces: Definen métodos abstractos que una clase implementa; no contienen implementación (excepto métodos default en algunos lenguajes).

## clases:

```
// Definición de una clase "Animal"
class Animal {
    String nombre;
    int edad;

    // Constructor
    Animal(String nombre, int edad) {
        this.nombre = nombre;
        this.edad = edad;
    }

// Método
```

```
void hacerSonido() {
    System.out.println("El animal hace un sonido.");
  }
}
Clases Abstracta
abstract class Animal {
  String nombre;
  int edad;
  Animal(String nombre, int edad) {
    this.nombre = nombre;
    this.edad = edad;
  }
  abstract void hacerSonido();
  void dormir() {
    System.out.println("El animal está durmiendo.");
  }
}
  Perro(String nombre, int edad) {
    super(nombre, edad);
  }
  void hacerSonido() {
    System.out.println("El perro ladra.");
  }
}
INTERFACES
interface Volador {
  void volar();
}
  public void volar() {
    System.out.println("El pájaro vuela.");
  }
}
```