

Preguntas – Capacitación Creativa.

Nombre: Carlos Alberto Martínez Henríquez.

1. ¿Que son las Interfaces?

Podría definirse como un conjunto o colección de propiedades o métodos que establecerán un determinado comportamiento, pero sin establecer la “implementación”, es decir, las interfaces podrían verse como las reglas “base” que debemos seguir, ya que al implementarlas nos permitirán dejar la implementación de sus métodos a libre elección. Cabe resaltar que al implementar una interfaz obligatoriamente deben implementarse todos sus métodos.

2. ¿Qué es una clase abstracta?

Una clase abstracta es, a groso modo, una clase normal con al menos un método abstracto. Esta nos permite establecer propiedades y métodos abstractos (que solo se declaran y deben ser implementados en las clases hijas).

Algunas diferencias a nivel de lógica o sintaxis son las siguientes:

1. Una clase abstracta puede tener métodos que sean abstractos o que no lo sean, mientras que las interfaces sólo y exclusivamente pueden definir métodos abstractos.
2. En las clases abstractas la palabra reservada **abstract** es obligatoria para definir un método abstracto (así como la clase). En una interfaz esta palabra es opcional ya que se infiere en el concepto de interfaz.
3. En una clase abstracta, los métodos abstractos pueden ser *public* o *protected*. En una interfaz solamente puede haber métodos públicos.
4. En una clase abstracta pueden existir variables **static**, **final** o **static final** con cualquier modificador de acceso (*public*, *private*, *protected* o *default*). En una interfaz sólo puedes tener constantes (*public static final*).