Interfaces: definen lo que se quiere hacer visible para el mundo exterior

Definen la manera de retroalimentación

Defina la manera de hacer solicitudes desde el mundo exterior

P1) Creamos diferentes clases para cada tipo de archivos, pero todas compartirán la misma interfaz

P2) Se crea un arreglo de objetos que implementan la interfaz de tamaño 3 llamado filewriters y a cada uno se le da la dirección de una clase y se llama el método write de cada uno

P3) Si se puede

P4) La clase hereda de una clase e implementa de 2 interfaces

P6) Si es posibles object es padre de todos

P7) Se emplea con el cast al fondo

P8) No, porque se basa en object, ambos son tipo referencia

P9) List<string> listOfStrings = new List<string>();

P10) listOfStrings.Add(“holas”);

P11) listOfStrings.Insert(0, “textaso”);

P12) Dos formas

String ítem = listOfStrings.ElmentAt(0);

String ítem = listOfStrings[0];

P13) Remover uno listOfStrings.RemoveAt(2);

Remover todo listOfStrings.Clear();

P14) int itemsInList = listOfStrings.Count;

P15) List<int> listOfEnteros = new List<int>();

listOfEnteros.Add(14);

listOfEnteros.Add(15);

listOfEnteros.Add(15);

int[] numerosArray = listOfEnteros.ToArray();

Dictionary almacenar información utilizando una clave y un valor, <clave,valor>

P16) forEach int number in listOfEnteros

{ }

P16) Si es posible

P18) Es un método que recibe y devuelve un generic, debe ser un tipo de referencia