

인터페이스

추상 메서드만을 정의하고 있는 특수한 형태의 클래스

구문 형식

인터페이스 안에 포함되는 메서드는 모두 추상메서드뿐이므로 **abstract** 키워드를 생략할 수 있다.

```
public interface 이름 {  
    public 리턴타입 메서드이름(파라미터...);  
}
```

인터페이스의 상속

implements 키워드를 사용하여 상속 받는다.

인터페이스는 다중 상속이 가능하다.

클래스와 인터페이스를 함께 상속할 경우 클래스 상속구문 뒤에 인터페이스 상속구문을 명시한다.

```
public class 클래스이름 extends 부모클래스 implements 인터페이스1, 인터페이스2 {  
    ...  
}
```

예제 구성

```
@startuml Overview  
  
interface 이동 {  
    +걷기(): void  
    +달리기(): void  
    +점프(): void  
}  
  
interface 전투 {  
    +공격(): void  
    +방어(): void  
    +회피(): void  
}  
  
interface 기본동작 {  
    +아이템획득(): void  
    +NPC대화(): void  
}
```

```

class Unit {
    -이름: String
    -체력: int
    -속도: int
    -공격력: int
    ----
    +Unit(이름: String, 체력: int, 속도: int, 공격력 int)
    ----
    +get이름(): String
    +set이름(이름: String): void
    +get체력(): int
    +set체력(체력: int): void
    +get속도(): int
    +set속도(속도: int): void
    +get공격력(): int
    +set공격력(공격력: int): void
    +toString(): void
}

```

```

class 주인공 {}

```

```

class 몬스터 {}

```

```

주인공 --|> Unit
주인공 --|> 이동
주인공 --|> 전투
주인공 --|> 기본동작

```

```

몬스터 --|> Unit
몬스터 --|> 이동
몬스터 --|> 전투

```

@endum1

