

## Interfaces

Uma interface define um contrato que pode ser implementado por classes e structs

Uma interface pode conter métodos, propriedades, eventos e indexadores

Uma interface não fornece implementações dos membros que define - apenas suas "assinaturas"

As interfaces podem empregar herança múltipla

```
interface IControl
{
    void Paint();
}
interface IListBox
{
    void SetText(string text);
}
interface IComboBox: IListBox, IListBox {}

interface IDataBound
{
    void Bind(Binder b);
}
public class EditBox: ICombobox, IDataBound
{
    public void Paint() { }
    public void SetText(string text) { }
    public void Bind(Binder b) { }
}
```

EditBox herdou IComboBox que herdou IListBox e IControl