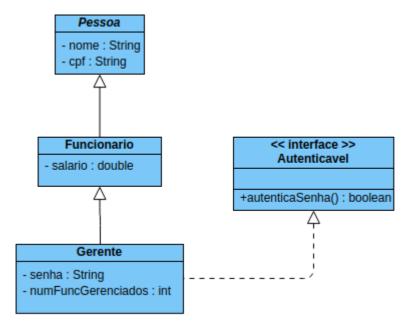


Interface

Uma interface, é uma classe 100% abstrata, ou seja, além de não poder instanciar nenhum objeto, ela pode ter apenas atributos estáticos e tem apenas métodos abstratos. Todas as classes que implementam uma interface, devem implementar todos os métodos descritos na interface. Na UML uma interface é representada por meio do estereótipo <<interface>> e o relacionamento entre uma classe e uma interface é feito por meio de uma flecha tracejada que sai da classe até a interface. Um exemplo de uma interface poderia ser o seguinte:



No exemplo, podemos ver que a classe Gerente está relacionado com a interface Autenticavel, ou seja, na implementação da classe Gerente deve ter o método "autenticaSenha" que está na interface.

Classes Abstratas x Interfaces

Uma classe abstrata pode ser muito parecida com uma interface, mas as duas não são a mesma coisa, a tabela abaixo apresenta algumas diferenças entre elas:

Classe Abstrata	Interface
Pode ter métodos concretos	Apenas métodos abstratos
Pode ter atributos	Pode ter atributos apenas estáticos
Pode ter método construtor	Não tem método construtor
Uma classe pode estender apenas uma classe abstrata	Uma classe pode implementar várias interfaces