**Interface-Rozhranie**

* Je to specialna trieda alebo typ triedy, ktory definuje sposob komunikacie s ostatnymi triedami a moze obsahovat definiciu a deklaraciu konstanty, deklaraciu metod(public float obvod, public float obsah, public void info,...)-ako sa budu volat, od verzie 8 moze obsahovat aj definicie statickych metod
* Je to komunikacne rozhranie alebo komunikacny kanal, kt. urcuje ako budu triedy medzi sebou komunikovat
* Definujeme pomocou slovicka interface – public interface 2D tvar{}
* Nase triedy aplikuju tu komunikaciu pomocou implements
* Trieda Potomok extends Trieda Rodic implements IntA, IntB – to su tie interfaci a moze ich tam byt nekonecne vela ale rodica mame len jedneho
* Slovicko implements – aplikuje sposob komunikacie, rozsirime komunikacny kanal
* v triede **interface** nevieme zadefinovat objekty
* Trieda, ktora obsahuje interface resp. trieda, kt. implementuje interface, tak musi obsahovat vsetky metody(definiciu metody – definicia metody sa berie aj prazdna metoda(bez ziadneho kodu) ), kt. su zadeklarovane v interfaci