



Interfaces e Classes Abstratas

1. Interface

- 1.1. Estabelece um "contrato"
- 1.2. Preocupa com a assinatura e não com a implementação
- 1.3. analogia: Interface USB
- 1.4. Não se pode instanciar objetos

2. Classe Abstrata

- 2.1. Superclasse muito geral
- 2.2. Organizar subclasses por meio de uma superclasse
- 2.3. Não se pode instanciar objetos

3. Comparativo

- 3.1. Objetos
 - 3.1.1. Interface não pode instanciar
 - 3.1.2. Classe Abstrata não pode instanciar
- 3.2. Herança
 - 3.2.1. Uma interface pode implementar várias
 - 3.2.2. Uma classe pode estender apenas uma
- 3.3. Métodos
 - 3.3.1. Interface: métodos abstratos, default e static
 - 3.3.2. Classe abstrata: métodos concretos e abstratos
- 3.4. Atributos
 - 3.4.1. Interface pode conter somente constantes
 - 3.4.2. Classe abstrata pode conter constantes e atributos
- 3.5. Construtor

3.5.1. Interface não tem

3.5.2. Classe abstrata pode ter