**Интерфейс** это договор о том, что в унаследованном классе точно будет тот или иной метод.

Отличие интерфейса от класса в том, что в интерфейсе нет реализации методов, только сигнатуры.

С помощью интерфейсов легко реализовать полиморфизм, объединив разные классы под одним интерфейсом и при этом вызвать метод, который ТОЧНО есть во всех классах.

**Обобщениия** это переменная для типа ☺. Т.е. мы создаем класс в котором будет использоваться тип, который мы пока не знаем. Например тип параметра конструктора, или тип поля класса. С помощью обобщений можно писать универсальные классы, которые могут работать с несколькими типами

Например меняем местами два значения НЕИЗВЕТНОГО типа:

void Swap<T>(ref T x, ref T y)

{

    T temp = x;

    x = y;

    y = temp;

}