Antes de explicarles qué es la interfaz o qué son las interfaces y para qué nos pueden servir.

Déjenme plantearles el problema para que quede más claro voy a crearme una función llamada enviar misión

o función de fecha llaves enviará misión debería recibir un hombre X X Men ok pero por momentos como

ustedes pueden observar me marcó un error porque esta de tipo N-I y yo les he dicho que no debemos de

hacer eso pero bueno voy a poner aquí de tipo n ya lo vamos a corregir dentro de la función.

Voy a hacer una impresión en consola de enviando a Aquí Entre paréntesis Bueno entre esto ya ves ex

men punto nombre y estoy suponiendo que el X Men tienes que tener una propiedad nombre y confiar en

la buena voluntad de quienes Suze mi función de que tienen que enviar el nombre a la misión.

Como ustedes pueden observar hay varios cosas potencialmente inseguros acá es muy posible que no tengan

esa propiedad que venga vacía y nos dé errores o qué sé yo ok creen unos a Wolverine.

Wolverine sí lo escribí bien.

Qué va a tener el nombre Logan.

Iba a tener la edad de unos 60.

Qué sé yo cualquier cosa.

Llamemos ahora enviar la misión y mandemos a Wolverine.

Entonces enviará la misión y mandamos a Wolverine.

Puntico a grabar los cambios.

Vamos a ver si esto funciona.

Recargó.

Bueno aquí sí ya lo tengo enviando a Logan a la misión y eso está bien.

Eso es lo que yo esperaba.

Pero qué pasaría si vuelven.

Yo lo creé como nombre X-Men y grabo los cambios como la función recibe N-I entonces perfectamente puedo

mandar a Wolverine.

Y qué va a pasar aquí ahora.

Como Wolverine no tiene el nombre qué va a pasar.

Ese cargo ya lo tengo enviando a ónde fin a la misión y esto ya rápidamente se va a volver un problema

que tendríamos cuando estemos utilizando mi enviar misión.

Entonces qué puedo hacer.

Hay una forma que no es muy bonita pero pueden servirles en ciertos momentos que en lugar de poner N-I

siempre después de los dos puntos viene lo que es el tipado.

En este caso voy a abrir y cerrar llaves y eso simboliza de que voy a recibir un objeto y aquí adentro

voy a decir que necesito el nombre que será de tipo String.

Como pueden observar aquí lo acepta perfectamente y eso se mire un poco extraño y puede ser un poco

difícil de leer pero básicamente le estoy diciendo que X-Men tiene que ser un objeto que tiene por lo

menos el nombre y qué bueno que sea de tipo string por consecuencia aquí abajo me está marcando el error

me dice que Wolverine no cumple esa condición.

Si yo regreso a nombre aunque tenga una propia de más perfectamente lo acepta porque está diciendo que

por lo menos debe de tener el nombre yo grabo los cambios recargó navegador web todo funciona como yo

esperaba ok pero esto también lleva ciertos problemas porque puede ser que yo al día de mañana necesite

crearme otra función que se llame a regresar regresar al cuartel o cualquier otra cosa y necesito también

dar un X-Men Ok necesito mandar un X-Men por consecuencia tendría que volver a hacer esta definición

y en teoría esto no está mal pero pero al día de mañana ustedes saben qué si necesito que en lugar de

nombre tendría que ser nombre X-Men entonces tendríamos que cambiar aquí aquí aquí aquí por nombre X-Men

Jobs por nombre X-Men y ya aquí también habría que cambiarlo nombre X-Men y ya como ustedes pueden observar

tuve que hacer muchos cambios en muchos lugares con algo tan sencillo como fue cambiar el nombre de

la propiedad personal Control Z Control Z Control Z ok.

Entonces cómo podemos resolver este problema.

Y si yo tuviera otra función que también recibe un examen y ya se empieza a hacer esto casi incontenible

es muy fácilmente se volvería a ser una pesadilla editar todo este código.

Entonces la gente se inventó algo llamado Las Interfaces Interfaces o interfaces.

De esta manera la interfase para las personas que saben un poco de programación orientada a objetos

es algo parecido a una clase pero es como una clase tonta una interfase de ustedes no pueden definir

qué es lo que va a hacer no tiene constructores una interfase únicamente son las reglas que ustedes

quieren que cumpla un objeto para que lo puedan utilizar como un tipo.

Es como crearse un tipo de dato pero es un tipo de dato tonto que me refiero con eso que ustedes no

pueden definir cómo quieren que funcionen los métodos internamente ya vamos a ver eso más a detalle

después voy a crear una interfaz llamada expele abren y cierran llaves.

La sintaxis sería la siguiente.

Yo sé que los X Men tienen que tener el nombre y tiene que ser de tipo String.

Adicionalmente también deberían de tener la edad que sería de tipo number puntico al definir la interface

y grabar los cambios loops creo que el archivo al grabar los cambios y les voy a pedir que abramos el

Pepe 2.13 déjeme colocarlo aquí al lado van a notar que la interfase no existe en JavaScript.

No hay una representación física de una interfaz en JavaScript.

Aquí ustedes van a poder observar que aunque utilicen la interfaz explícita acá no hay código o equivalencia

en Javascript por lo cual aunque ustedes tuvieran mil interfaces sea un archivo cuando TACs lo compile

o lo pasé JavaScript esa es mi línea de interfaces Nova bueno se va a representar como cero líneas en

JavaScript.

Las interfaces son puramente para tags que para poder indicar qué tipo 2 tienen ciertas cosas entonces

en este caso voy a colocar aquí de tipo X Men y en lugar de decir que viene el nombre y esto simplemente

digo que es de tipo Xmen que es mi interfaz lo mismo voy a colocar aquí ok y grabo los cambios.

Ahora qué tenemos aquí abajo.

Digamos que el well-being tiene nombre nombre 2.

Note que apenas lo hago me marca errores porque Wolverine no cumple la condición de X-Men ok aquí le

dice no es requerido el tipo X-Men.

Perfecto entonces algo que yo puedo hacer es que si yo sé que Wolverine va a ser de tipo X-Men lo puedo

definir a la hora de construir el objeto poniendo dos puntos X-Men de esta manera ya me va a indicar

que esa propiedad no cumple las condiciones de X-Men.

Es como por decirlo así ponerme reglas para asegurarme de que voy a cumplirlas asegurarme de que voy

a crearme un objeto que cumple esta condición.

Ok voy a grabar los cambios van a ver que todo funciona como yo espero y de esta manera es mucho más

fácil de mantener.

Si el día de mañana ahora es nombre 2 por ejemplo ya me va a marcar en todos los lugares donde yo tendría

que hacer esos cambios y esto me va a ayudar a mí a tener menos errores a la hora de pasar ya mi versión

de producción.

Otra cosa que se podría decir es que ustedes tienen el poder que va a ser de tipo string pero el poder

es opcional si yo lo dejo así como esta van a notar que Wolverine está marcando un error.

Por qué me dice que el poder faltã necesita el poder para hacer un examen de verdad.

Pero si yo necesito que esto sea opcional porque puede ser que algunos objetos lo tengan o puede ser

que otros no.

Simplemente le pongo el signo de interrogación acá iban a notar que inmediatamente desaparece el error

aquí abajo que voy a grabar los cambios y van a observar que no tenemos ningún inconveniente.

Eso es básicamente las interfaces las interfaces son una forma de definir reglas para que nosotros u

otros compañeros de trabajo estén en el mismo proyecto deben de seguir estas reglas si quieren utilizar

un examen o algo o algún objeto que cumpla esta interfaz lo voy a dejar así voy a copiar esta clase

bueno chivó del PP voy a taché lo voy a pegar y este archivo se va a llamar interfases interfases