

接口与具体的实现类之间也存在多态性

- 1, 通过接口可以实现不相关类的相同行为, 而不需要考虑这些类之间的层次关系
- 2, 通过接口可以指明多个类需要实现的方法, 一般用于定义对象的扩张功能
- 3, 接口主要用来定义规范, 接触耦合关系

(接口的应用)

一, 工厂方法

概念: 定义一个用于创建对象的接口, 让子类决定实例化哪一个类, 工厂方法使得一个类的实例化延迟到子类。

实用性: ① 当一个类不知道它所必须创建的对象类的类的时候

② 当一个类希望由它的子类来指定它所创建的对象的时候

③ 当类将创建对象的职责委托给多个帮助子类中的一个, 并且你希望将哪一个帮助子类是代

理者这一信息局部化的时候

二, 代理模式 (也叫静态代理模式)

概念: 为其他对象提供一种代理以控制对这个对象的访问

三, 实现接口的匿名类对象

```
//实现接口的匿名类的对象
USB phone = new USB(){
    @Override
    public void start() {
        System.out.println("手机开始工作");
    }
    @Override
    public void stop() {
        System.out.println("手机停止连接");
    }
};
```