

1. 接口里面不能有非抽象方法的
2. 成员默认静态常量，抽象
3. 接口等于号后面new子类可以实现实例化
4. 抽象类只能调用抽象类里面的方法，如果要调用子类的就要进行强制转换，方法在等号左边的
5. 接口可以单继承也可以多继承
6. implement
7. interface
8. 接口和接口可以多继承
9. 抽象类和接口的区别：

成员区别：

抽象类 变量，常量，有构造方法也有非抽象方法

接口 常量和抽象方法

关系区别：

类与类 单继承

类与接口 实现，可以单实现也可以多实现

接口与接口 继承，可以单继承也可以多继承

设计理念区别：

抽象类 对类抽象，包括属性和行为

接口 对行为抽象，主要是行为

门和警报：

门：都有open（）和close（）两个动作，这个时候，我们可以分别使用抽象类和接口来定义这个抽象概念；

//抽象类

```
public abstract class Door{  
    public abstract void open();  
    public abstract void close();  
}
```

//接口

```
public interface Door() {  
    void open();  
    void close();  
}
```

当有些门具有报警功能时，如果把报警功能直接写在抽象类或者接口中的话就会使所有门都有报警功能，所有应该把开关门写在抽象类中，把报警功能这种部分门才有的功能

写在接口中去