

Java Básico

FUNDAMENTOS

Java e sua história

Plataformas

Configurando o ambiente

Escolha sua IDE

SINTAXE

Anatomia das classes

Tipos e Variáveis

Operadores

Métodos

Escopo

Palavras reservadas

Documentação

Terminal e Argumentos

CONTROLE DE FLUXO

Conceito

Interface

⚠ Antes de tudo, **NÃO** estamos nos referindo a interface gráfica. Tudo bem? 😊 😊

Como vimos anteriormente, **Herança** é um dos pilares de POO, mas uma curiosidade que se deve ser esclarecida, na linguagem Java, é que a mesma não permite o que conhecemos como **Herança Múltipla**.

A medida que vão surgindo novas necessidades, novos equipamentos (objetos), que nascem para atender as expectativas de oferecer ferramentas com finalidades bem específicas, como por exemplo: Impressoras, Digitalizadoras, Copiadoras e etc.

Observem que não há uma especificação de marca, modelo e ou capacidades de execução das classes citadas acima, isto é o que consideramos o nível mais abstrato da orientação a objetos, que denominamos como **interfaces**.

Ilustração de interfaces dos equipamentos citados acima:



Representação de objetos reais com base nas interfaces citadas acima:



Então, o que você está dizendo é que **interfaces**, é o mesmo que **classes**? Um molde para representação dos objetos reais ?

Este é um dos maiores questionamentos dos desenvolvedores, no que se refere a modelo de classes da aplicação.

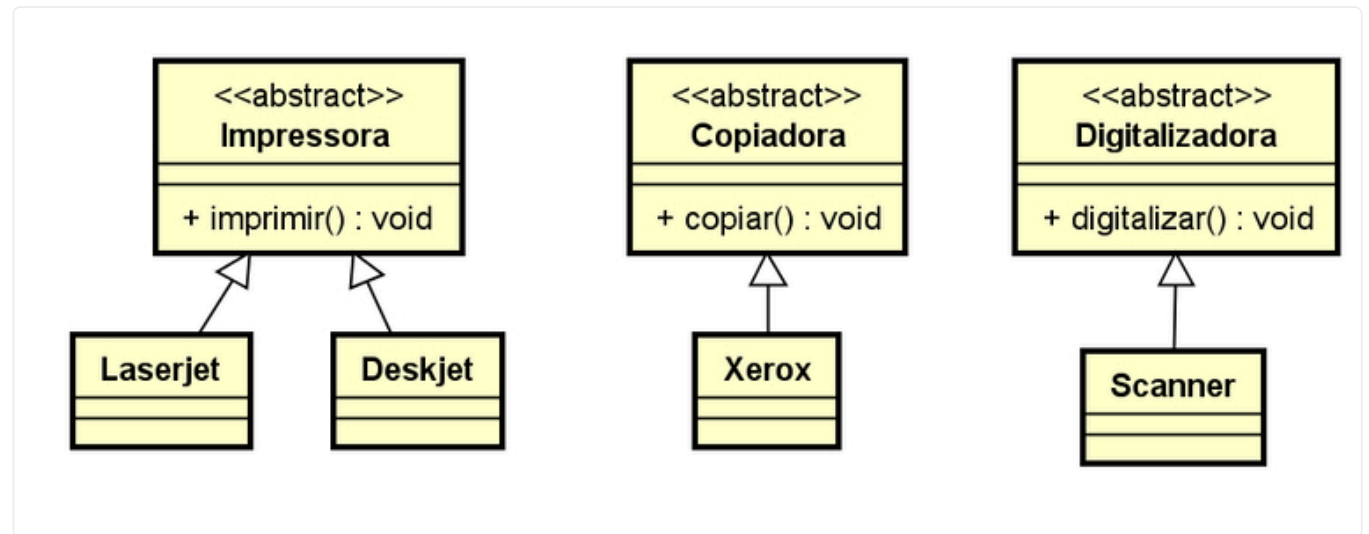
Como citado acima, Java não permite herança múltipla, logo, vamos imaginar que, recebemos o desafio de projetar uma nova classe, para criar objetos que representam as

três características citadas acima e que iremos denominar de **Equipamento Multifuncional**.



Para uma melhor compreensão, vamos analisar os diagramas de classes abaixo, comparando o conceito de herança entre, classes e interfaces.

Cenário 1



Exemplo de aplicação de Herança entre classes

Cenário 2

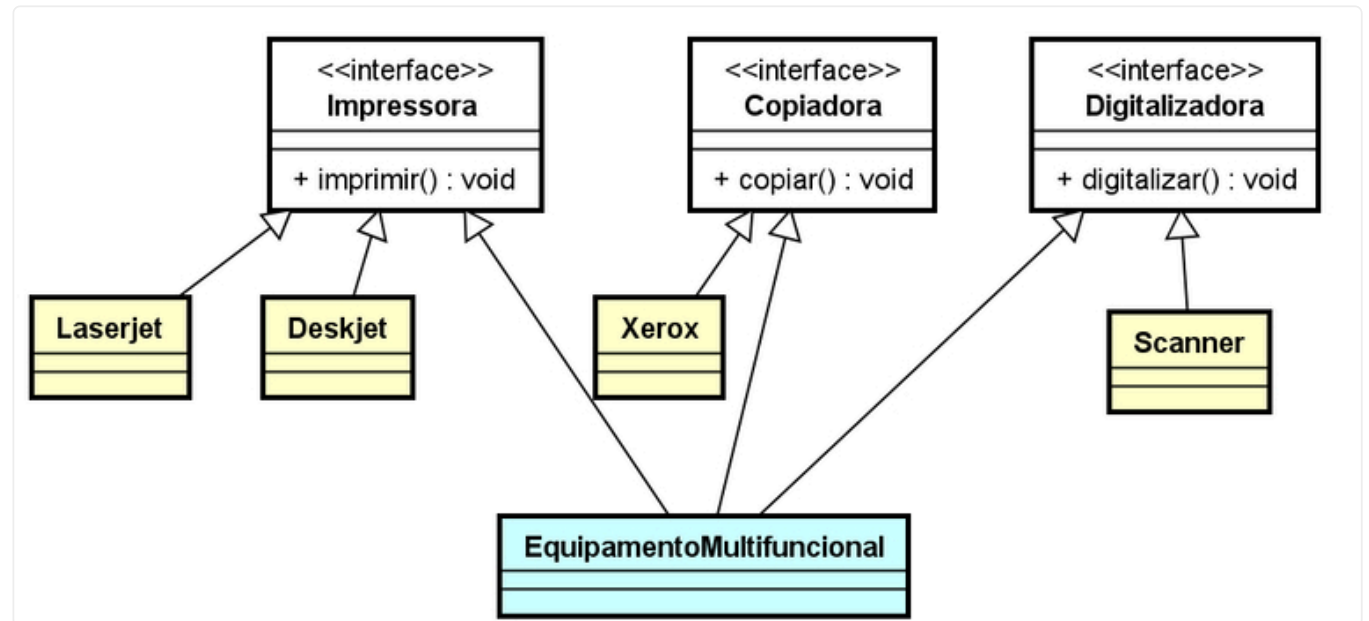


Ilustração do uso de interfaces para aplicar Herança Múltipla

Antes de iniciarmos a representação via código, devemos compreender que, assim como em classes e métodos abstratos, quando herdamos de uma interface, precisamos implementar todos os seus métodos, pois os mesmos são implicitamente

```
public abstract .
```

E para encerrar, uma das mais importantes ilustrações, quanto ao uso de interfaces para, desenvolvimento de componentes revolucionários, é apresentado em 2007 por nada mais nada menos que Steve Jobs ao lançar o primeiro **iPhone** da história.



- i Um único equipamento, que pode ser considerado tanto como um: **Reprodutor Musical, Aparelho Telefônico e Navegador na Internet.**

Referências

Steve Jobs apresenta primeiro iPhone legendado (2007)



Previous
Polimorfismo

Next
Introdução



Last updated 1 year ago