

# Лабораторная работа 3: Интерфейсы и абстрактные классы

## Цель работы

Изучить принципы работы с интерфейсами и абстрактными классами в Java на примере разработки игровых систем. Научиться создавать контракты для классов, реализовывать множественное наследование и использовать абстракцию для гибкого проектирования.

## Теоретические основы

### Интерфейсы

- **Интерфейс** – контракт, определяющий методы, которые должны реализовать классы