1. Klasa abstrakcyjna to taki szablon dla innych klas. Nie można stworzyć obiektu tej klasy – służy tylko do dziedziczenia.
2. Interfejs to taki zbiór "obietnic" – mówi, co klasa musi zawierać (np. jakie metody czy właściwości), ale nie mówi jak to ma być zrobione. To taka umowa, że jeśli klasa go implementuje, to ma dostarczyć konkretne rzeczy. Interfejs zawiera nagłówki metod, właściwości, indeksery i zdarzenia. Może implementować wiele interfejsów na raz (dowolna ilość), jest typem referencyjnym co oznacza, że przechowuje odniesienie (adres w pamięci), a nie kopię danych.