

Interfaces y la herencia

DigitalHouse >
Coding School



**Certified Tech
Developer**
The Ultimate Degree

Índice

1. [Interfaces](#)
2. [Interfaces y la herencia](#)

1 | Interfaces



Veamos más en detalle las interfaces y luego analizaremos su relación con la herencia.



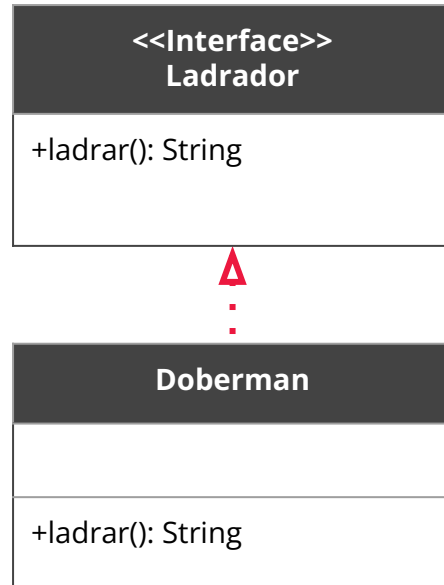
Interfaces

Las interfaces son también relaciones del tipo “es un”, muy similares a las clases abstractas: se definen con la palabra clave **"interface"** en vez de "class". **Todos sus métodos son abstractos**, por lo cual, **no es necesaria la palabra "abstract"** y, al igual que las clases abstractas, los métodos no definen un cuerpo.

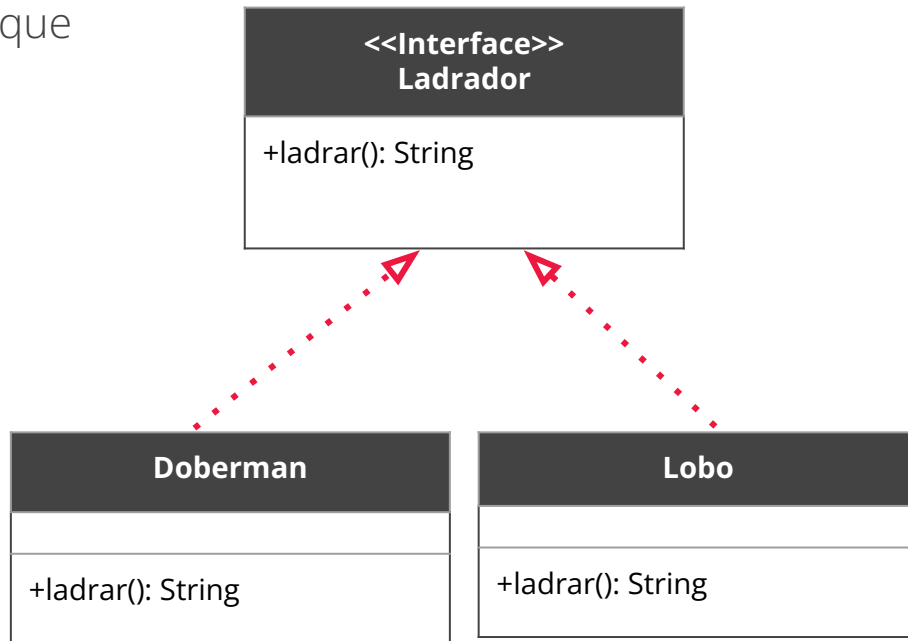


Doberman debe implementar sí o sí el método ladrar() por implementar la interface Ladrador.

Una **interface** establece un **contrato**. Toda clase que implemente una interface está obligada a implementar todos los métodos de esa interface.



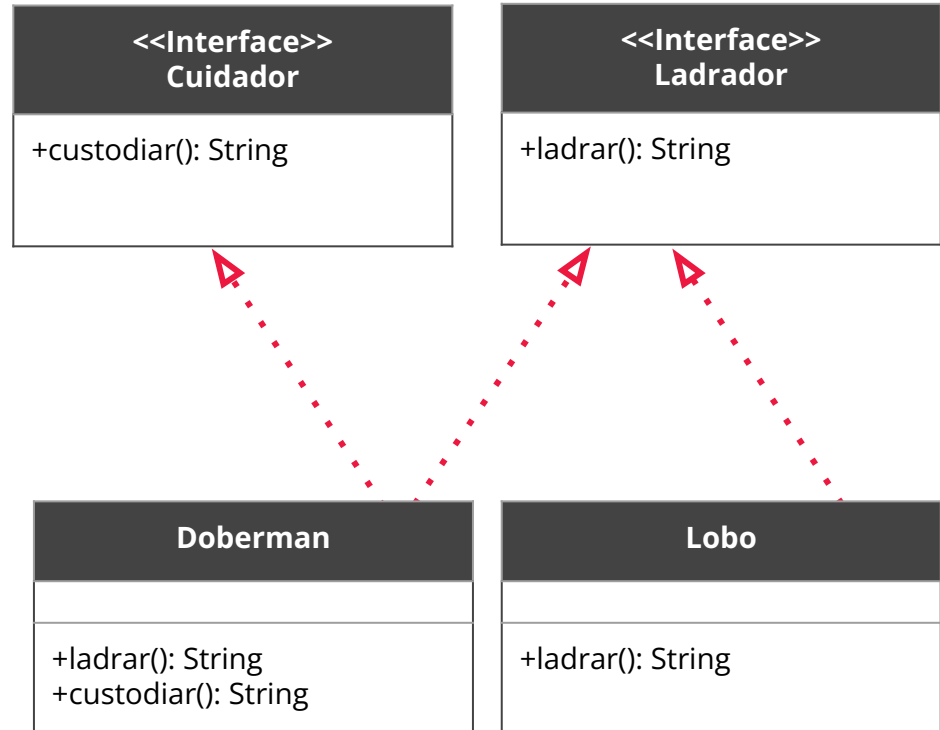
Por ejemplo, todas aquellas clases que implementen **Ladrador** deben implementar el método **ladrar**.



Una clase solo puede heredar de una sola clase, pero puede implementar múltiples interfaces.



Como vemos, **Doberman** implementa 2 interfaces, ya que además de ladrar() también tendrá la responsabilidad de custodiar por ser Cuidador.



2

Interfaces y la herencia

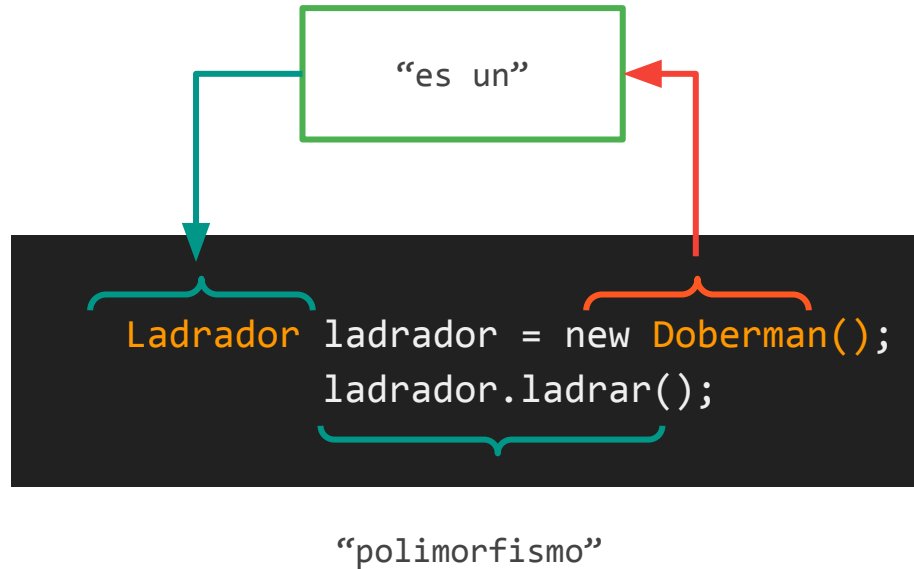
Interfaces y la herencia

Cuando heredamos de una clase sumamos atributos y comportamientos de la clase padre, mientras que cuando implementamos una interface solo obligamos a la clase que la implementa a sobrescribir, es decir, implementar, los métodos de la misma.

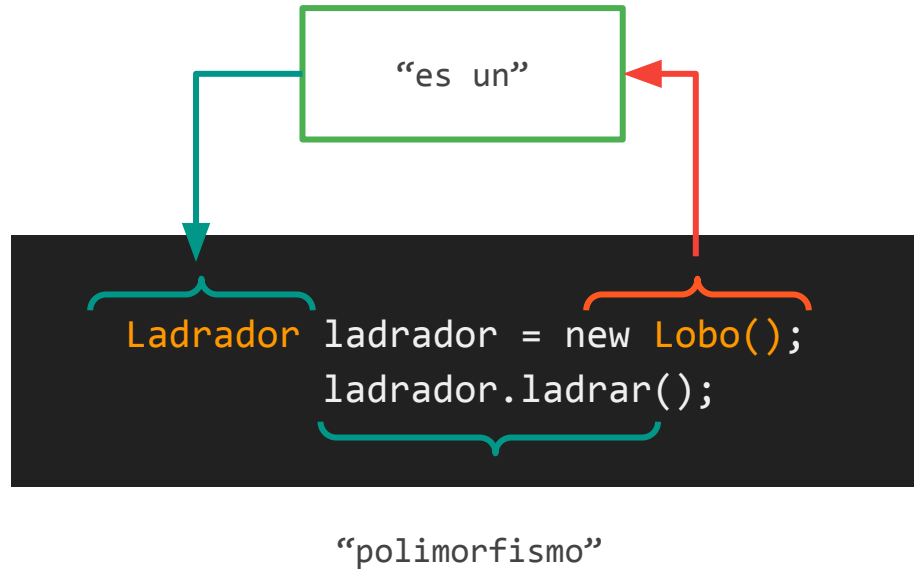


Tienen en común que son relaciones del tipo “es un”, con lo cual las interfaces también nos permite realizar vinculación dinámica y, por ende, polimorfismo.

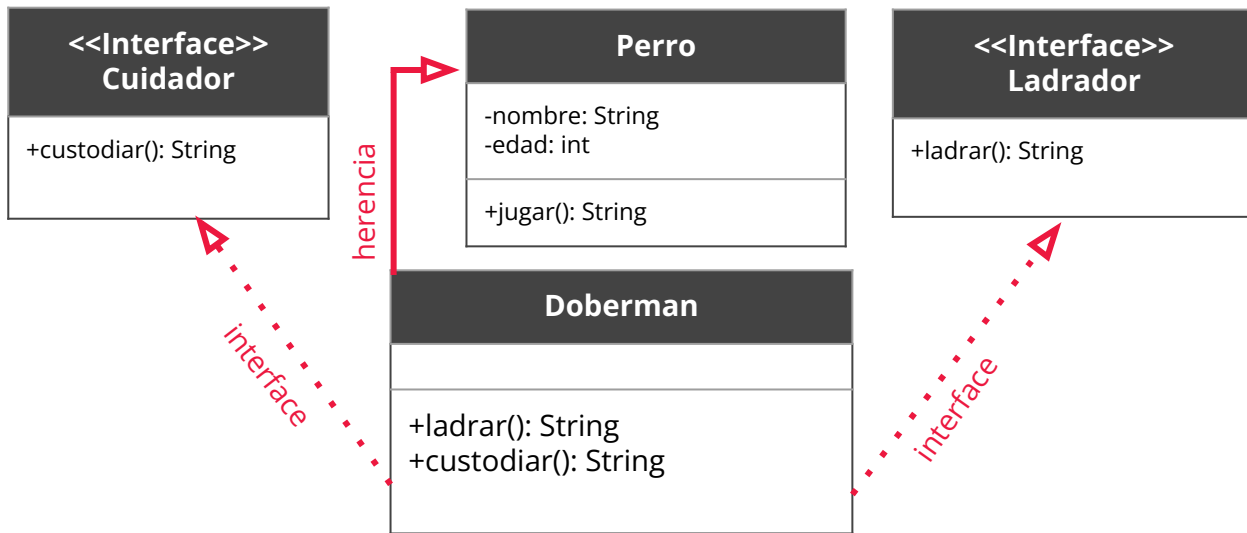
Ejemplo 1



Ejemplo 2



Lo que permiten las interfaces es independizarse de una jerarquía, permiten agregar comportamiento a una clase que no se obtenga desde un nivel superior en la jerarquía, se “enchufa” lateralmente a la jerarquía. **Incluso podríamos hasta mezclar ambos mecanismos.**



DigitalHouse>
Coding School