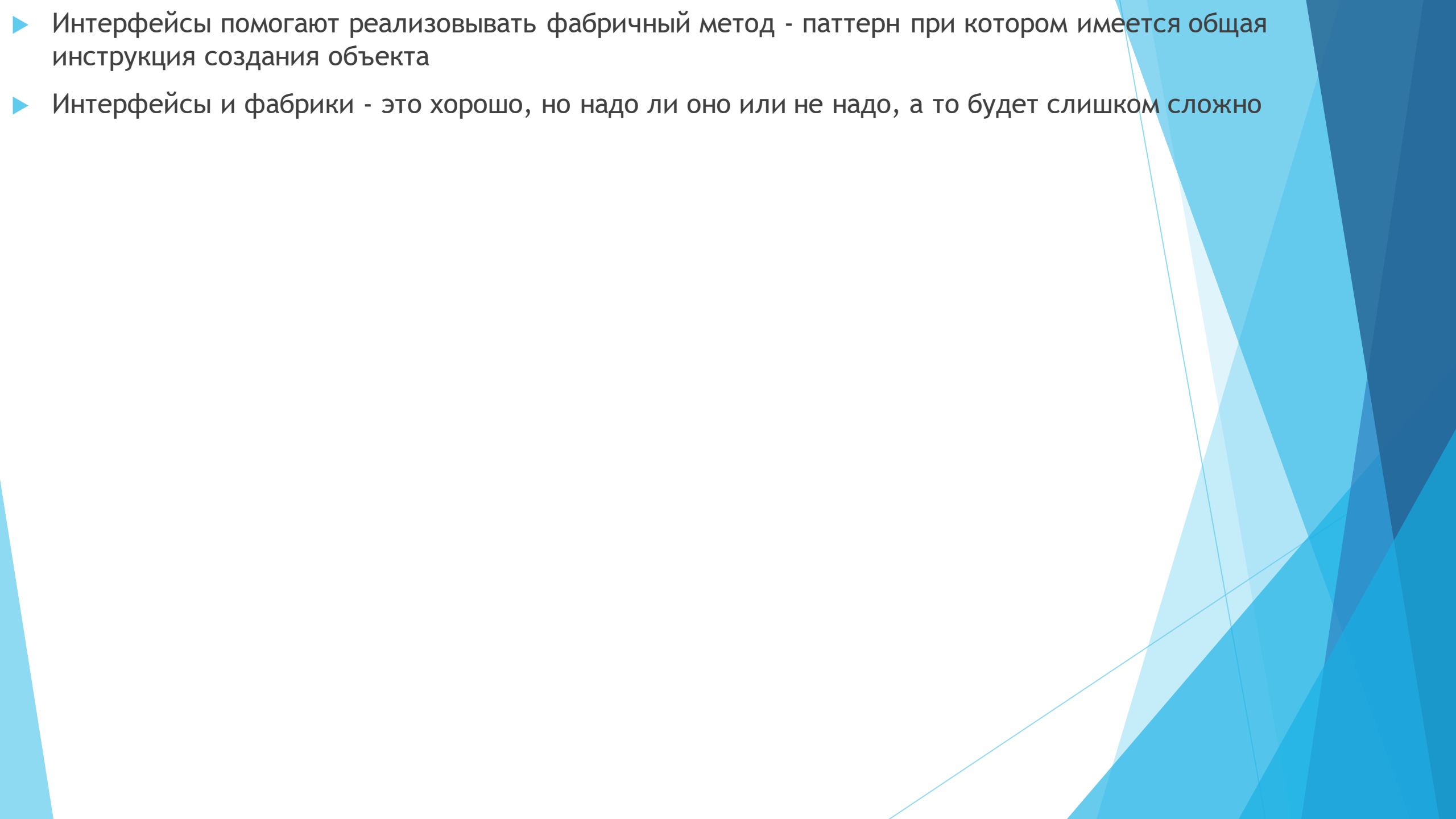


Интерфейсы

- ▶ Абстрактные классы и методы
- ▶ Абстрактный класс - класс, созданный для определения общей структуры наследников . Реализация объектов почти не нужна
- ▶ Абстрактный метод не завершен, состоит только из объявления и не имеет тела(для каждого необходимо определение). Не все методы абстрактного класса абстрактны
- ▶ Интерфейсы - полностью абстрактные классы не имеющие реализации. Определяют имена, списки арг, типы возвращаемых значений. Если содержат поля то они статические и неизменные
- ▶ Интерфейс позволяет реализовать подобие множественного наследования
- ▶ Реализация интерфейса выглядит как наследование. Переопределенные методы должны быть указаны как публичны
- ▶ Множественное наследование - наследоваться от абстрактного класса можно только от одного, тк возможно разная реализация функций. От интерфейсов сколько угодно тк реализаций нет
- ▶ + Интерфейс позволяет проводить восходящее преобразование к нескольким типам
- ▶ Если заранее известно, что класс будет абстрактным, то лучше интерфейс

- ▶ Конфликты имен при совмещении интерфейсов - по возможности использовать разные имена для множественного наследования
 - ▶ Интерфейсы как средство адаптации - множество реализаций для одного интерфейса:
 - ▶ Получается так - пишете метод, выполняющий несколько операций, при вызове интерфейс пр вызове получает интерфейс, метод более гибкий, тк где-то реализован интерфейс много и по-разному
 - ▶ Поля в интерфейсах
 - ▶ Автоматически являются статическими и неизменными - только заглавные буквы с подчеркиванием, не могут быть пустыми константами, но могут быть равны не константным выражениям
 - ▶ Можно осуществить вложенные интерфейсы
 - ▶ Интерфейсы могут быть закрытыми (а методы внутри них открытыми)-> чтоб заставить методы работать надо передать сообщ "уполномоченному" объекту
- Если интерфейс вложенный, то все поля публич

Закрытые интерфейсы не реализовываются за пределами классов, в которых они описываются



- ▶ Интерфейсы помогают реализовывать фабричный метод - паттерн при котором имеется общая инструкция создания объекта
- ▶ Интерфейсы и фабрики - это хорошо, но надо ли оно или не надо, а то будет слишком сложно