

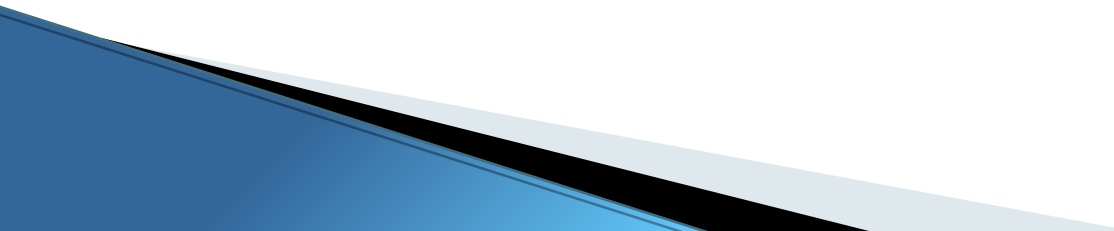
Herentzia anizkoitza

Java Interfazeak

SOFTWARE INGENIARITZA



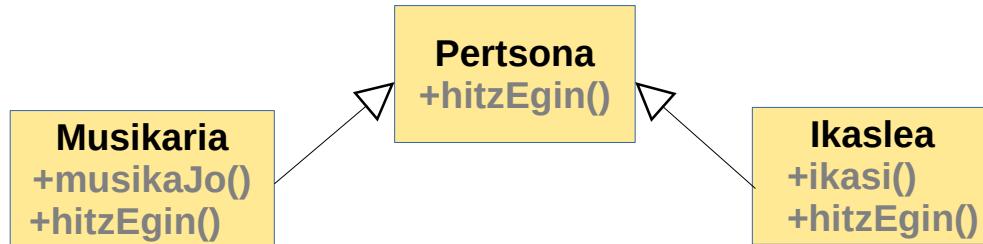
EDUKIAK

- ▶ Motibazioa
 - ▶ Abantailak
 - ▶ Diamantearen arazoa
 - ▶ Interfazeak
- 

Motibazioa

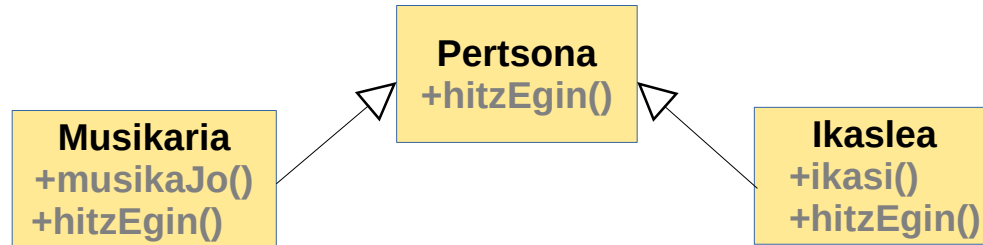
Mundu errealean entitateek guraso bat baino gehiagotik heredatu ezaugarriak/jokabideak.

Herentzia anizkoitza objektuetara bideratutako lengoaien mekanismoa da; **klase batek hainbat superklasetik jokabideak/ezaugarriak heredatu.**



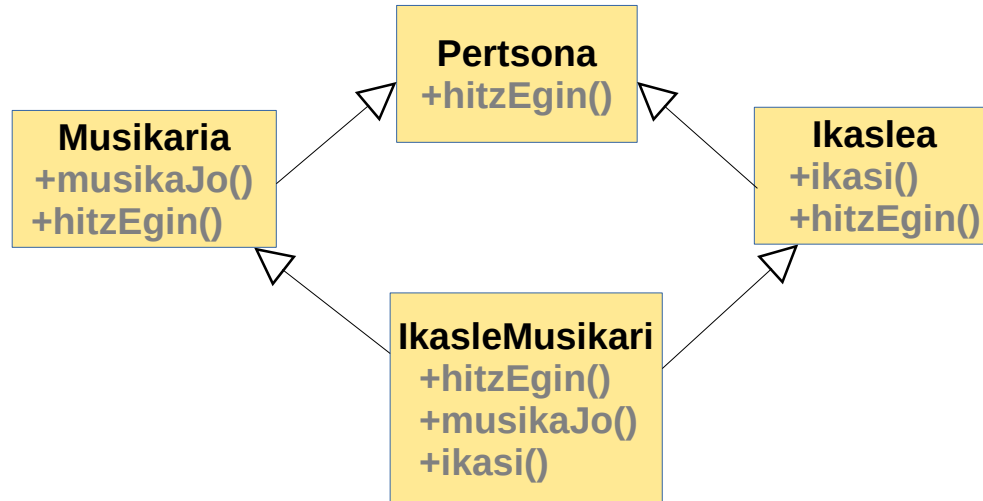
Abantailak

Herentzia anizkoitza, errealista izateaz gain, berrerabilpenean herentzia sinplearen aukerak handitu.



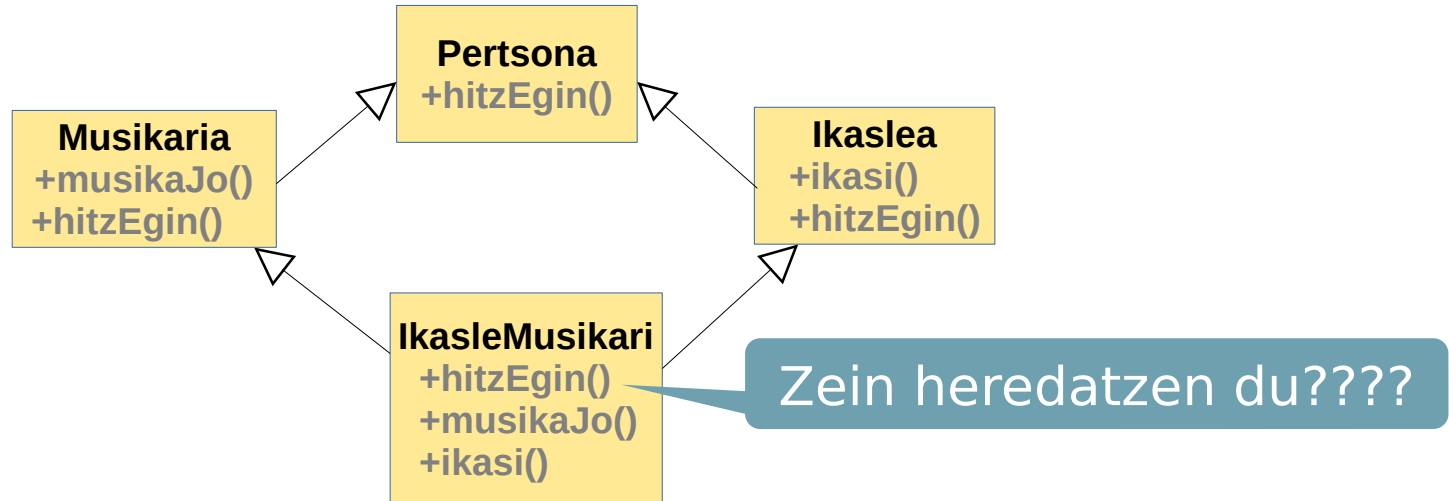
Diamantearen arazoa

Klase batek izen bereko ezaugarri/jokaera bat bi superklase desberdinetatik heredatu.



Diamantearen arazoa

Klase batek izen bereko ezaugarri/jokaera bat bi superklase desberdinetatik heredatu.



Diamantearen arazoa

Klase batek izen bereko ezaugarri/jokaera bat bi superklase desberdinetatik heredatu.



JAVAk ez du herentzia anizkoitza onartzen!

Zein heredatzen du????

Interfazeak

- JAVA interfazea klase abstraktu hutsa da
 - Metodo guztiak abstraktuak
- Atributuak eduki ditzake
 - Beti `static` eta `final` izango dira.
- Beste edozein klase bezala deklaratu, baina `class` hitz erreserbatua erabili ordez `interface`.

```
public interface iInterfazeIzena {  
    public void metodo1();  
    public void metodo2();  
}
```


Interfazeak

- Interfaze baten deklaraturako metodoak beti publikoak; beste klase batzuetan implementatu.

```
public class Klase1 implements iInterfazeIzena
```

- Interfazeek beste interfaze batzuk hedatu

```
public interface iInter1{ void metodo1();}
```

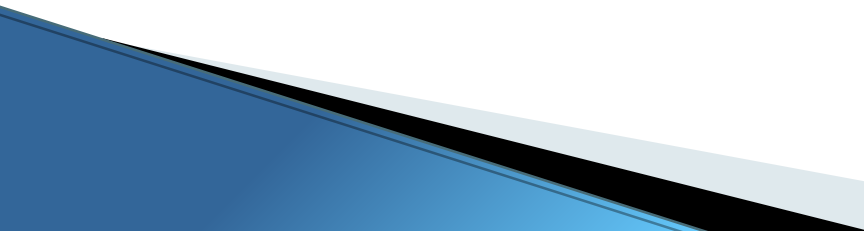
```
public interface iInter2 extends iInter1{ void metodo2();}
```

- Klase batek interfaze bat baino gehiago implementatu

```
public class Klase2 implements iI1, iI2
```

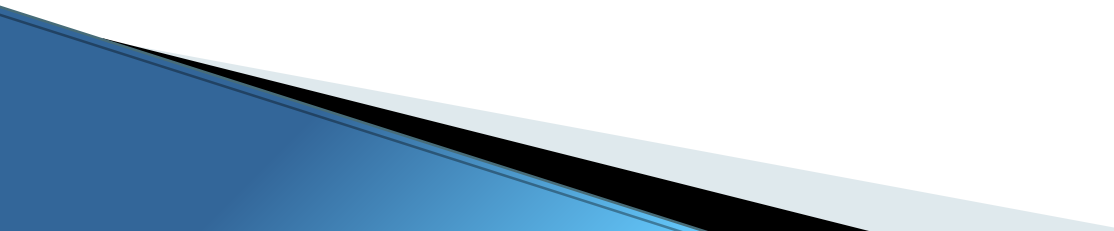
- Klase batek interfaze bat implementatu eta klase abstraktua hedatu

```
class Klase3 implements iInter2 extends aKlaseAbs{ ... }
```



Interfazeak

Interfazeak, zertarako?

1. JAVAn herentzia anizkoitzaren gabezia betetzeko.
 2. Klase batek beste objektu batzuen metodoak erabili ahal izateko, haren gurasoengaitik arduratu barik.
 3. Klaseen ezaugarri sematikoak definitzeko.
- 

Interfazeak

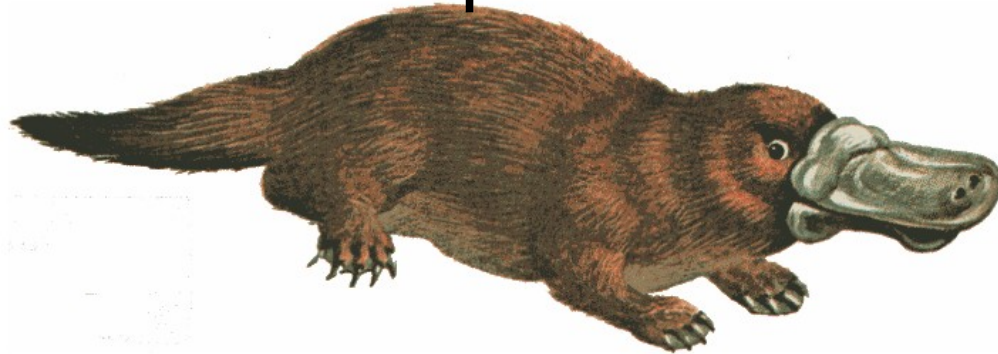
Interfazek, zertarako?



Interfazeak

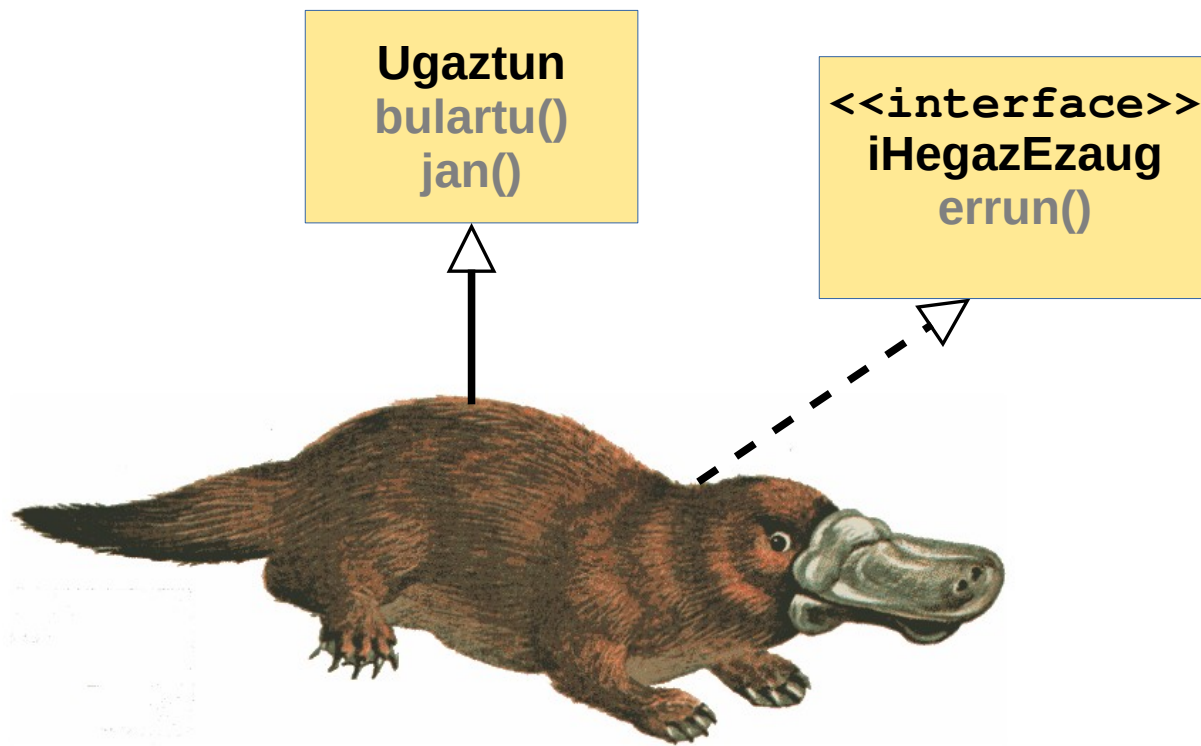
Interfazek, zertarako?

Ugaztun
bulartu()
jan()



Interfazeak

Interfazeak, zertarako?



Interfazeak

Interfazeak, zertarako?

