



ООП: Абстракция и интерфейсы

Важный принцип



Разговор о...



Разговор о...

1. Введение
2. Абстракция
3. Абстрактный класс
4. Абстрактный метод
5. Интерфейс
6. Примеры
7. Итоги



Введение



Введение

- Инкапсуляция
- Наследование
- Полиморфизм



Введение

- Инкапсуляция
- Наследование
- Полиморфизм
- Абстракция



Введение

- Инкапсуляция
- Наследование
- Полиморфизм
- Абстракция
- * переиспользование кода
- * отправка сообщений



Абстракции



Абстракция

Абстракция — это свойство системы, позволяющее описать общие характеристики базового класса для всех его производных классов, а наполнение деталями предоставляется каждому из этих классов.



Абстракция

Абстракция — это свойство системы, позволяющее описать общие характеристики базового класса для всех его производных классов, а наполнение деталями предоставляется каждому из этих классов.

В абстрактном классе определяются лишь общие поля и характер методов, которые должны быть конкретно реализованы в производных классах, а не в самом базовом классе.



Абстракция

Абстракция — это свойство системы, позволяющее описать общие характеристики базового класса для всех его производных классов, а наполнение деталями предоставляется каждому из этих классов.

В абстрактном классе определяются лишь общие поля и характер методов, которые должны быть конкретно реализованы в производных классах, а не в самом базовом классе.

```
public abstract class Model {  
    public abstract void Method();  
}
```



Абстракция

Демонстрация



Интерфейс



Интерфейс

interface предназначен для описания исключительно общего поведения сущностей.



Интерфейс

interface предназначен для описания исключительно общего поведения сущностей.

Частный случай: для гарантии, реализации некоторого поведения.



Интерфейс

interface предназначен для описания исключительно общего поведения сущностей.

Частный случай: для гарантии, реализации некоторого поведения.

Интерфейс – это частный случай класса.
Он представляет собой полностью абстрактный класс с абстрактными членами.



Интерфейс

interface предназначен для описания исключительно общего поведения сущностей.

Частный случай: для гарантии, реализации некоторого поведения.

- * Аналогичен абстрактному классу со всеми абстрактными методами, но допускается множественное наследование.
- * расширение поведения
- * что я могу делать



Интерфейс

Демонстрация



Один сложный пример



Один сложный пример

Демонстрация Ex006




ИТОГИ



Класс

- 1 Нужно больше времени уделять объектному мышлению.
- 2 Нужно больше писать код.
- 3 Нужно больше времени уделять объектному мышлению и написанию кода.



Спасибо 
за внимание

