一、语法层面上的不同：

1）抽象类中可以定义构造器，接口中不能定义构造器

2）抽象类中可以有静态代码块和静态方法，接口中不能定义静态代码块和静态方法

2）抽象类中可以有抽象方法和具体方法，接口中所有方法都是public abstract

3）抽象类中的成员变量可以是public、protected、默认、private修饰，接口中的成员变量都是public static final

4）一个类只能继承一个抽象类，但可以实现多个接口

二、设计层面上的区别：

1）抽象类是对事物的整体进行抽象，包括属性和行为；接口是对行为进行抽象。比如，门是一个抽象类，成员属性有material，成员方法有open()、close()。木门和防盗门可以继承门，这里可以看到继承是一个“is-a”的关系。报警门也可以继承门，但它还具有报警的功能，因此可以将报警设计为一个接口Alarm，报警门实现这个接口即可，这里可以看到接口实现是一个“has-a”的关系，即有没有、具不具备的关系。

2）设计层面不同。抽象类作为很多子类的父类，是一种模板式设计，比如PPT模板，如果用模板A设计了PPT B和PPT C，即B和C继承了A，如果它们的公共部分需要改动，则只需要改动模板A即可，不需要对PPT B和C进行改动；接口是一种行为规范，是一种辐射式设计，如果接口进行了改变，则所有实现这个接口的类都必须进行相应的改变。