

07.07.23

北島



C# 国解 第十六章

指口

16.1 什么是接口

目的：一个方法能方便地处理不同类型的数据（感觉我说的有问题，像重载了）

用 interface 声明 interface I { ... }
调用 interface 的类要在声明时加上 I 之后在
类中实现 interface 中声明的方法

16.2 声明接口

不包含 {
 数据成员
 静态成员
 代码实现}

接口可以有任何修饰符，但成员是默认 public

实现：必须实现接口中所有成员（但在类声明时加上：）

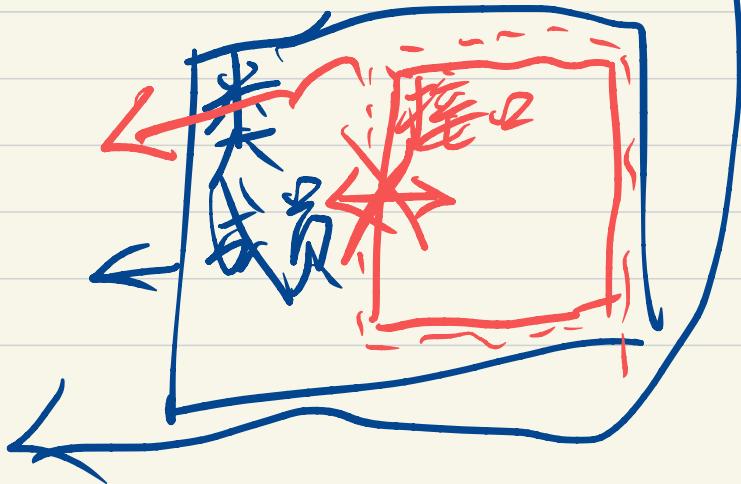
基类名实现接口（接口可多个）

16. 中接访问引用类型

类成员不可直接访问接口，要用`as`...

但转观后接口不可调用类中成员
转化一下

避免抛出异常
精于实现的接口



英多音→B多音分部分实现通用
接口·成立共识

其中用多音法原班派生类
中将的用多音法

口类型的引用，并使用这个指向接口的引用米调用显式接口方法。

```
class MyClass : IIfc1
{
    void IIfc1.PrintOut(string s) //显式接口实现
    {
        Console.WriteLine("IIfc1");
    }

    public void Method1()
    {
        PrintOut(...); //编译错误
        this.PrintOut(...); //编译错误
        ((IIfc1)this).PrintOut(...); //调用方法
    }
}
```

这个限制对继承产生了重要的影响。由于其他类成员不能直接访问显式接口成员实现，派生类的成员也不能直接访问它们。它们必须总是通过接口的引用米访问。

interface
基 / 级 均 走 引 用

接口继承

AZ - geo

Describe cloud concepts

4. Shared responsibility model

SaaS: software

PaaS: platform

IaaS: infrastructure