**Java’da Interface Yapısı**

Interfaceler, Java’da soyut bir veri tipidir. Yani interfaceler üzerinden somut doğrudan bir nesne oluşturulamaz. Bir interface, alt sınıflarında kullanılacak değişken ve fonksiyonların imzasını tutar. Değişkenin ismini ve türünü, fonksiyonun ismini, dönüş türünü, parametrelini belirler.

Interfaceler, üzerinden somut obje üretilen classları birbirine bağlayarak esneklik sağlar. İkisinin ortak özelliği, bir üst kategorisi gibi davranır, ortak özelliği olan class ortak fonksiyonlarını ortak tanımlayarak kodun yeniden kullanılabilirliğini, daha okunabilir, anlaşılabilir olmasını ve kod üzerinde daha kolay değişiklik yapılabilmesini sağlar.

Bir örnek vermek gerekirse, farklı türlerde ürünler satan bir alışveriş marketi, ‘ürün’ adında bir interface oluşturup, buna bütün ürünlerin isim, fiyat gibi ortak özelliklerini tanımlayabilir. Daha sonra ürün türüne göre bu interfaceden türettiği classlara farklı özellikler ekleyebilir. Mesela mum satıyorsa mumun rengini ve kokusunu mum classına, su satıyorsa suyun pH değerini su classına tanımlayabilir. Bu şekilde tanımladığı bir sistemde bütün ürünlere ürünün maliyeti gibi ortak bir özellik ya da ortak bir fonksiyon eklemek isterse ürün interface’ine rahat bir şekilde ekleyerek tek hamlede üründen implemente edilen bütün classlara da bu özelliği de eklemiş olur. Bunun dışında bütün ürünleri ortak bir yerde saklamak isterse, ürün türünde tanımladığı bir dizide bütün ürünleri tutabilir, tabi ki bu dizideki elemanların sadece ürün interface’inde tanımlanan fonksiyon ve değerlerine erişebilir.

Örnekte olduğu gibi, interfaceler karmaşık sistemleri daha küçük ve daha yönetmesi kolay parçalara ayırmak için kullanılarak kod verimini arttırır.