

INTERFÉSZEK

röviden – tömören

Sipos Miklós 2018

INTERFACE

- Jelentése: csatlakozó / érintkező felület
- Ezt a felületet egy szűrőként is fel lehet fogni
- Tehát tudjuk szabályozni egy-egy **objektumhoz való hozzáférést** ezen keresztül (metódusok és tulajdonságok)
- Más szavakkal: egy objektummal ezen keresztül tudunk kommunikálni.



Autó

```
int Fogasztás();
```

```
bool Indítás();
```

```
bool Leállítás();
```

```
void Eladás();
```

Autó

```
int Fogasztás();
```

```
bool Indítás();
```

```
bool Leállítás();
```

```
void Eladás();
```

ISofőr

```
bool Indítás();
```

```
bool Leállítás();
```

ITulaj

```
void Eladás();
```

Hallgató

Telefonszám



Neptunkód



Név



Hallgató

Telefonszám



Neptunkód



Név



I Hallgató Felület

Telefonszám  

Neptunkód 

Név 

I TO Felület

Telefonszám  

Neptunkód  

Név  

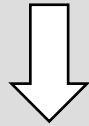
TOVÁBBÁ...

- „Szerződés” kötés
 - Az olyan osztály ami megvalósítja az interface-t, szerződést köt, hogy az interface **által előírtakat megcsinálja** (interface implementálás)
 - Sablont tudunk alkotni vele (amire korábban az absztrakt osztály volt)
- Használható **referencia típus**ként
 - Ahogy egy őosztályt is használtunk, mint tömb típus, de az elemek benne a leszármazott típusok voltak
 - Interface esetén is, az őt megvalósító osztályokat „egybe tudja fogni”
- Logikai kapcsolat
 - Nem mindig lehet LOGIKAILAG két objektumot egy ősbe „összevonni”, noha közös tulajdonságuk azért akad jó pár (pl. elektromos eszköz)

IGép

Start

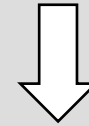
Stop



Autó

Start

Stop



Fűnyíró

Start

Stop

LET'S GET CODIN'

Kérdés, probléma vagy meglátás esetén
kérem jelezze a sipos.miklos@nik.uni-obuda.hu elérhetőségen.