



Programação Java para Iniciantes

Aula 6 – Parte 2

Prof. Rogério Napoleão Jr.

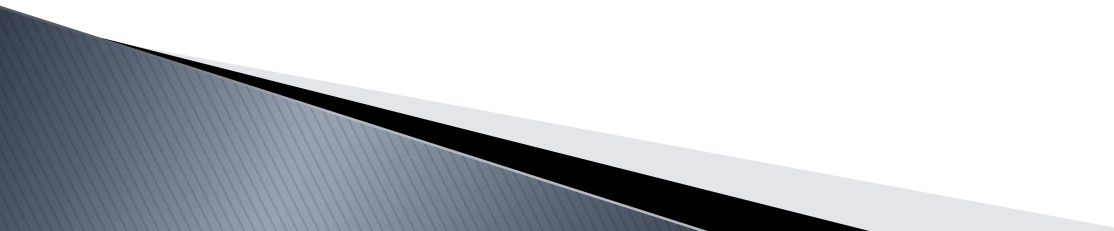
Interface

- ▶ Lista os serviços fornecidos por um componente
- ▶ Contrato do componente com o mundo exterior, que define exatamente o que uma entidade externa pode fazer para o objeto

Interface

- ▶ Não confunda! Cabe aqui ressaltar que a palavra interface em Java tem três significados:
 - Interface Gráfica do Usuário (GUI);
 - Interface da Classe;
 - Uma estrutura semelhante a uma classe chamada interface.

Exemplo

- ▶ Criar uma interface no Eclipse
 - ▶ Escrever o “contrato”
 - ▶ Implementar o “contrato”
 - ▶ Utilizar o contrato
- 

Interface

- ▶ Interfaces representam uma barreira no aprendizado do Java: parece que estamos escrevendo um código que não serve pra nada, já que teremos essa linha (a assinatura do método) escrita nas nossas classes implementadoras.
- ▶ Essa é uma maneira errada de se pensar. O objetivo do uso de uma interface é deixar seu código mais flexível e possibilitar a mudança de implementação sem maiores traumas.

Exercício

- ▶ Crie uma Interface `AreaCalculável`, com um método `calcular()`
- ▶ Crie as Classes `Quadrado` e `Retangulo` e implemente os métodos de `AreaCalculável`
- ▶ Logo após execute as classes no main

(Observe que neste caso Herança é inútil)