> velkommen til gruppetime i in1010!

> gruppe 1 - design

```
> dagens tema: arv og subklasser part III
> interface
```

Et basic interface

```
1    interface Interface {
2        void Method();
3    }
```

Vi starter med en oppgave

Lag et interface Bipedal som har én eneste metode *standUp()*. Metoden skal ikke returnere noe.

Lag en abstrakt klasse Animal, som har én instansvariabel *name*, som får verdi fra parameter i konstruktøren.

Lag en klasse Kangaroo, som arver fra Animal, og implementerer interfacet med metoden.

Diskuter!

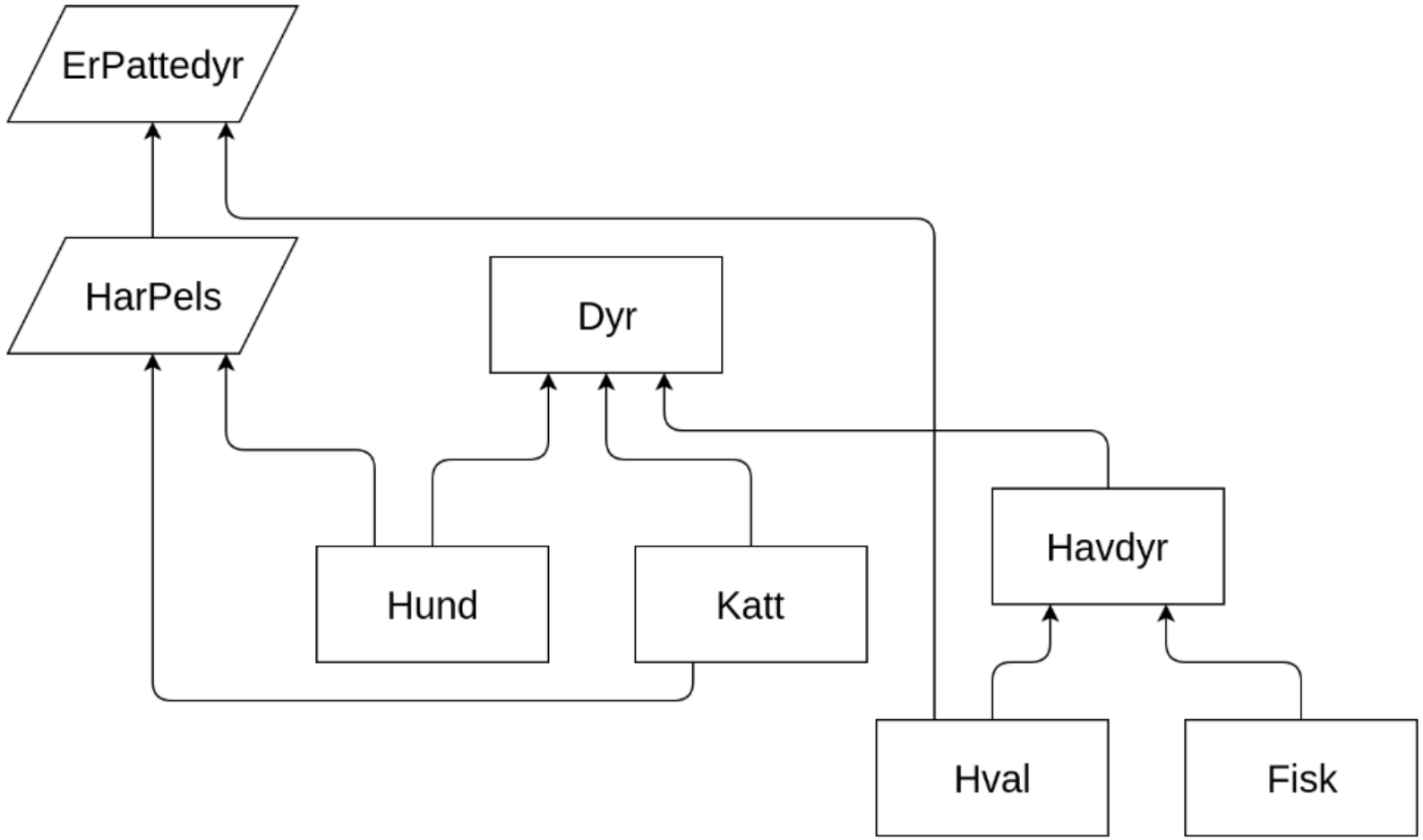
1. Hvilke problemer ville oppstått dersom det gikk an å arve fra flere klasser?
2. Hva er likhetene og forskjellene mellom en abstrakt superklasse og et interface?
3. Eyvind snakket om å bruke interface til *multippel arv* og *definere rolle / oppførsel / tjeneste*. Hva er forskjellen på disse to måtene å bruke et interface?
4. Hva betyr det at interface kan brukes som *typer* i programmet?

Oppgave continued

Lag en klasse Human som implementerer Bipedal, med metoden. En Human har også et navn.

Lag en main-klasse som oppretter en ArrayList med et Human-objekt og et Kangaroo-objekt. Deretter skal den via en for-løkke kalle *standUp()* på begge objektene i ArrayListen.

Gitt klassehierarkiet under, skriv opp klasse- og grensesnitt-definisjonene



Egenarbeid

in1010 -> v25 -> grupper -> gruppe 11 -> uke 5