

Labo: Interfaces

ZIE SCHERP SCHERPER - HOOFDSTUK 17 (IN OPBOUW)

Hoofdstuk 17 in een notendop



interface: een belofte, geen code of instantievariabelen



De klasse **moet** alles uit de interface implementeren



Eén parent, wel **meerdere** interfaces, de parent eerst



Interface voor “kan iets”, abstracte klasse voor “is een”



Met **is** en **as** bevraag je een object op een interface

```
1 interface IVloeker { void Vloek(); }
2 internal class Politieker : Mens, IVloeker
3 {
4     public void Vloek()
5     {
6         Console.WriteLine("Godvermiljaardedju!");
7     }
8 }
```

De oefeningen



Interfaces uit .NET

Figures with interfaces

PokéDex IList (PRO)



Code lezen en verbeteren

Stevens superhelden



Eigen interfaces

Carbon Footprint

Pokémon interfaces



Grotere projecten

Mapmaker afwerken

Game



Alles samen

Hacker Simulator *Final*
Essentials



Oefeningen H17

Enkel Stevens superhelden, Carbon Footprint, Pokémon interfaces en Hacker Simulator zijn *Essential*.