

**OOP**

Sučelja

# U ovom poglavlju naučit ćete

- Definiranje i implementiranje sučelja
- Implementiranje više od jednog sučelja
- Pristupanje metodama sučelja
- Upotreba operatora `is`

# Sučelje

- Sučelje (engl. *interface*) je ugovor koji klijentu jamči kako će se klasa ili struktura ponašati.
- Kad klasa ili struktura implementira sučelje ona se obvezuje da će podržati sve članove tog sučelja.
- Prilikom definiranja sučelja možemo definirati metode, svojstva, *indeksere* i *dogadaje*

# Sučelje

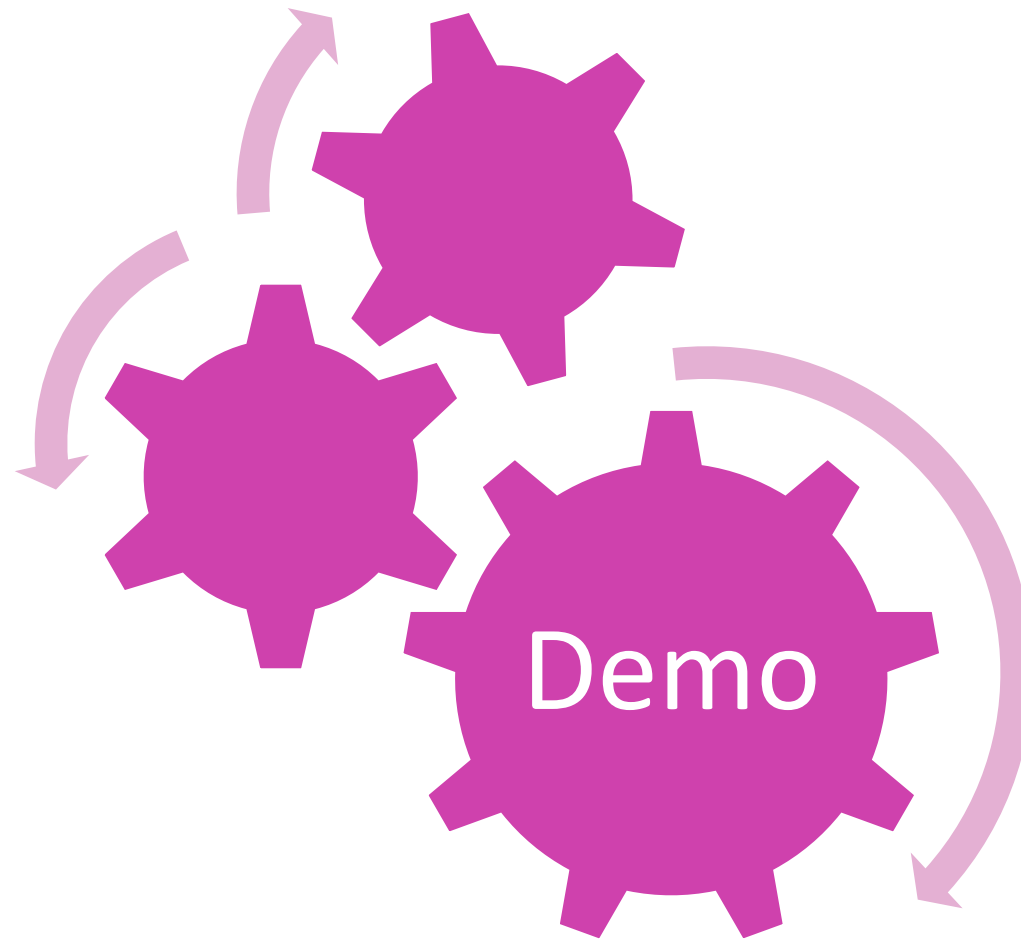
- Sintaksa za definiranje sučelja je sljedeća:

```
[modifikator pristupa] interface imeSučelja [:popis osnovnih sučelja]
{
    // tijelo sučelja
}
```

# Primjer:

```
interface IPohranjivo
{
    // nema modifikatora pristupa - metode su javne
    // nema implementacije članova
    void Citaj();
    void Pisi(object o);
    int Status { get; set; }
}
```

# Primjer – Comparable i Comparer



# Sučelja

- Klasa može implementirati više od jednog sučelja. U tom slučaju se sučelja koja se implementiraju navode odvojena zarezima.
  - Npr:

Osoba : IPohranjivo, IKompresibilno

# Operator is

- Ponekad ne znamo unaprijed podržava li objekt neko sučelje.
- U takvim slučajevima učinkovitije je koristiti operator is.
- Oblik operatora is je sljedeći:  
izraz is tip



**Hvala na pažnji!**