2025/11/30 08:08 1/2 16. Interface

國立屏東大學 資訊工程系 Java物件導向程式設計

16. Interface

從語法上來看□Interface(介面)與類別非常相似,都可以定義相關的欄位(fields)及方法(methods)□請先參考以下的interface範例:

```
interface rule
{
}
```

不過和類別相比仍有以下三點不同:

- 1. 介面不可以用以產生物件實體,只能被加以實作;
- 2. 其欄位都必須宣告為具有初始值的靜態常數,例如□public static final int x=5;□□
- 3. 其方法只能進行原型的宣告,而不能提供實作。

物件在執行階段時,可以呼叫執行定義在其所屬類別裡的方法,例如一個Student類別的物件可以呼叫執行其isPass()與showInfo()等方法。

有時,我們會需要規範類別該有的行為或提供特定的操作,此時就可以使用Interface(介面)來「規範」類別行為的方法,不過介面僅定義「該有哪些行為(函式、方法)?」,具體的實作則是由選擇套用「介面」的類別負責提供。

```
interface定義語法
interface interfaceName {

    //field declarations
    [DataType
    variableName[=value]?[,variableName[=value]?]
    *;]*

method declarations [returnType methodName(parameters)
{ method implementations

    statements
    }]*
}
```

Last update: 2025/09/04 13:27

不知道讀者有沒有換過燈泡的經驗?當一個燈泡壞掉的時候,我們只要依據燈泡底座的規格購買替換的燈泡即可,例如最常見的E27規格規範了螺口燈頭直徑為27mm□至於顏色、亮度等則不在規範之列。各個廠商可以自行決定生產不同顏色、亮度、材質等的燈泡,消費者只要確定其規格為E27□就可以使用□Java語言的Interface就如同「產品的規格定義」,我們可用以規範類別的規格。

From:

https://junwu.nptu.edu.tw/dokuwiki/ - **Jun Wu**的教學網頁 國立屏東大學資訊工程學系

CSIE, NPTU Total: 240162

Permanent link:

https://junwu.nptu.edu.tw/dokuwiki/doku.php?id=java:interface

Last update: 2025/09/04 13:27

