

Schnittstelle einer Klasse

Die Schnittstelle ist die sichtbare "Außenseite" einer Klasse. Sie umfasst:

- die öffentlichen Methoden mit ihren **Signaturen** (Namen, Parametern und Rückgabetypen)
- eventuell auch öffentliche Konstanten wie zum Beispiel **Color**.YELLOW oder **Math**.PI.

Beispiel: Schnittstelle der Klasse **Queue**

```
public class Queue
{
    public Queue()
    public void enqueue(Object element)
    public void dequeue()
    public Object front()
    public boolean empty()
}
```

Die Schnittstelle einer Klasse ist nicht zu verwechseln mit der **Spezifikation** einer Klasse. Die Spezifikation besteht aus der Schnittstelle der Klasse sowie den **Vorbedingungen**, den **Nachbedingungen** und den **Invarianten**.

Siehe dazu: **Design by Contract - Prinzip**