



escola  
britânica de  
artes criativas  
& tecnologia

# Profissão: Engenheiro Front-End



# Conheça o TypeScript



## GUIA DA AULA 7



# Interfaces

## Sobre as interfaces



Acompanhe aqui  
os temas que  
serão tratados  
na videoaula



## Sobre as interfaces

Uma outra nova funcionalidade que temos no TypeScript é a Interface. Ela já existe em linguagens de back-end. Uma interface basicamente é um contrato, onde temos que seguir algumas regras para que seja satisfeito. Por exemplo, um veículo, obrigatoriamente precisa ter a capacidade de acelerar e frear.

Na programação orientada a objetos só é permitido a herança de uma classe, ou seja, não podemos herdar de mais de uma classe, porém com as interfaces podemos implementar várias.



Escrevemos uma interface assim:

```
interface IVeiculo {  
    acelerar: () => boolean;  
    frear: () => boolean;  
    velocidadeMaxima: number;  
}
```



Para implementar a interface `IVeiculo`, precisamos fazer a implementação dos métodos `frear`, `acelerar` e definir uma propriedade `velocidadeMaxima` que contenha um número:

```

class Carro implements IVeiculo {
    velocidadeMaxima = 120;
    acelerar() {..}
    frear() {..}
}
  
```

