

# Unity

## Introdução ao C#: avançado

*Aula 04*  
*Interfaces*

## O que é Interface?

É uma estrutura c# capaz de nos ajudar a organizar nosso código.

São contratos de implementações que as classes devem ter.

Interfaces podem conter uma estrutura com variáveis e métodos que precisam ser implementadas na classe principal.

## Criando interfaces

```
3 references
public interface IDamageable<T>
{
    3 references
    void Damage(T f);
}

2 references
public interface IKillable
{
    4 references
    void Kill();
}
```

## Utilizando interfaces

```
© Unity Script | 3 references
public class EnemyBase : MonoBehaviour, IKillable, IDamageable<int>
{
    CODE

    #region INTERFACES
    4 references
    public void Kill()
    {
        Destroy(gameObject);
    }

    3 references
    public void Damage(int f)
    {
        _currentLife -= f;
        transform.localScale *= 0.9f;

        if (_currentLife <= 0) Kill();
    }
    #endregion
}
```