Une interface est un ensemble de prototypages (signatures de méthodes sans le code). Elle n’a aucun attribut et ce n’est pas une classe.   
Une interface sert à présenter l’ensemble des méthodes que le codeur va proposer. En gros, une interface décrit un savoir-faire de future(s) classe(s) dont on ne connait pas à l’avance le nom. Exemple : un triangle est une figure.

Une classe abstraite est une classe dont on ne peut pas instancier directement des objets.

Figure est une classe abstraite et pas une interface car une figure possède un nom comme attribut, et on a déjà dit qu’une interface n’a pas d’attribut.

Triangle et cercle sont les seules classes qui ont sémantiquement parlant un périmètre et une surface.

Dessin est une classe concrète car c’est juste une collection de figures.

Pour dire qu’une classe extends une autre dans StarUML, il faut relier des classes avec le bouton « generalization ».  
Pour dire qu’une classe implements une interface, il faut relier la classe et l’interface avec le bouton « realization ».