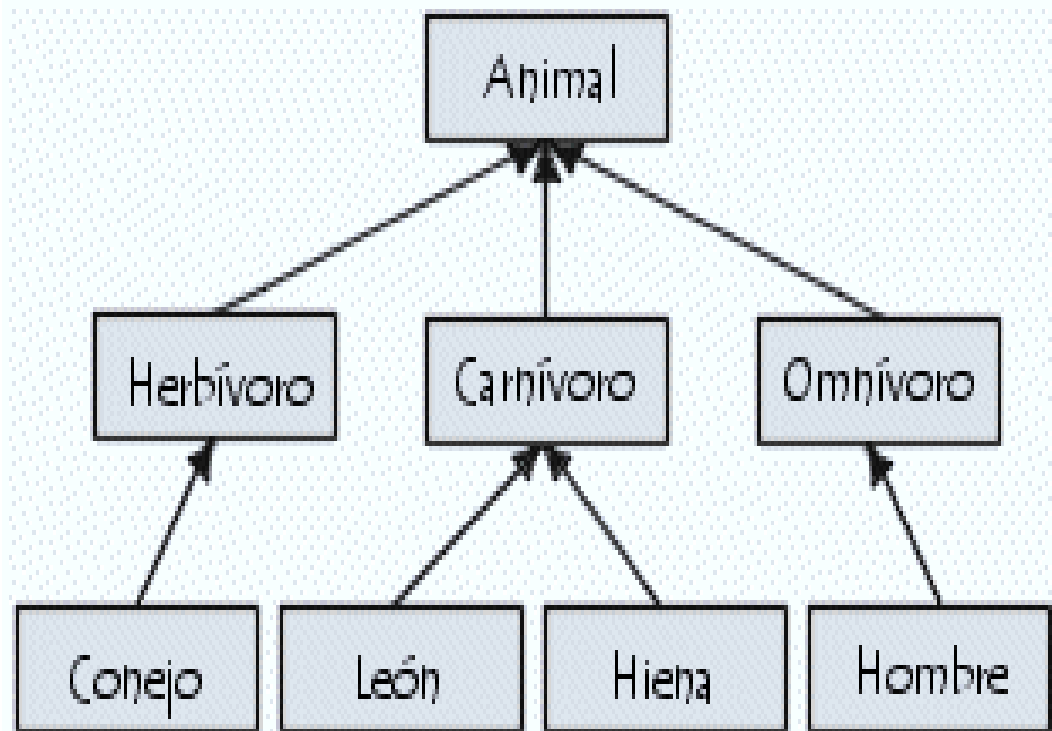


Tutoría programación I

Karla Verónica Quirós Delgado



Herencia simple:

Es la base de la reutilización de código, mediante ella se pueden crear relaciones entre objetos que extienden a otros objetos como padres, heredando sus funciones y estructura interna.

Cuando una clase deriva de otra(hereda), esta obtiene sus atributos y métodos, pero también puede añadir nuevos atributos, métodos o redefinir los heredados.

Super clase: esta es la clase padre de la cual se van a derivar otras, que tomaran sus funciones y atributos.

Subclase: clase que deriva de la super clase y obtiene sus funciones y atributos, además puede tener otros atributos y funciones.

Polimorfismo:

Capacidad que tienen ciertos lenguajes para hacer que al enviar el mismo mensaje (invocar el mismo método) desde distintos objetos, cada uno de esos objetos tenga la capacidad de responder a la llamada de maneras diferente según sus responsabilidades o funciones.

Método virtual puro:

Método que se define en la clase padre, además obliga a sus clases hijas a definirlo o declararlo como virtual puro, para que sus clases hijas lo desarrollen.

```
1. virtual string toString() = 0; // declaración de un método virtual puro.
```

Clase abstracta:

Es una clase que tiene atributos y funciones entre las cuales existe al menos un método virtual puro. Siempre deben llamarse igual en la clase padre y en las clases que le deriven.

```
class Persona
{
protected:// super clase, de la cual heredan las demás clases
    string nombre;
    string cedula;
    int edad;
public:
```

```
    Persona(string, string, int);  
    virtual ~Persona();  
    // Método virtual puro, que obliga a las clases hijas a implementar este método  
    string getCedula();  
    virtual string toString() = 0;  
    string toStringPer();  
    string getNombre();  
    void multiplicarEdad();  
    int getEdad();  
};
```

Constructor copia:

Constructor que tiene como parámetro de entrada una referencia a otro objeto de la misma clase, por lo tanto, las variables del objeto se están creando se inicializan con los valores de las variables del objeto que se pasa por parámetro.



Imagen recuperada de:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fes.slideshare.net%2Fjmanmons%2Fpoo-3-herencia&psig=AOvVaw2Wxase-X2c994VBfe3OPpl&ust=1674576321544000&source=images&cd=vfe&ved=0CBAQjRxqFwoTCMjM_IkJ3vwCFQAAAAAdAAAAABAD