

**Alunas: Alice Ribeiro e Giulia Rangel**

**Turma: 2º Integrado em Informática**

**Disciplina: Técnicas de Programação**

**Professor: Luiz Cesar**

## **Conceitos de Herança na Programação Orientadas a Objetos**

É um paradigma de programação, baseado no conceito de Objetos que desenvolve sistemas de software para resolver um problema.

A herança é um começo da programação, que permite que novas classes sejam criadas, como as subclasses, por exemplo. A partir disso, é possível criar várias outras classes, fazendo com que sejam mais específicas para deixar o código mais detalhado e preciso. Ela também permite a reutilização de outros código que já existem, facilitando o projeto.

### **Exemplo:**

```
import java.util.Date;
public class Pessoa {
    public String nome;
    public String cpf;
    public Date data_nascimento;

    public Pessoa(String _nome, String _cpf, Date _data) {
        this.nome = _nome;
        this.cpf = _cpf;
        this.data_nascimento = _data;
    }
}
```

- Na criação do código, ele fornece dados correspondentes de uma pessoa com várias classes, onde deixam as informações mais explícitas, como: nome, CPF e data de nascimento como atributos.

