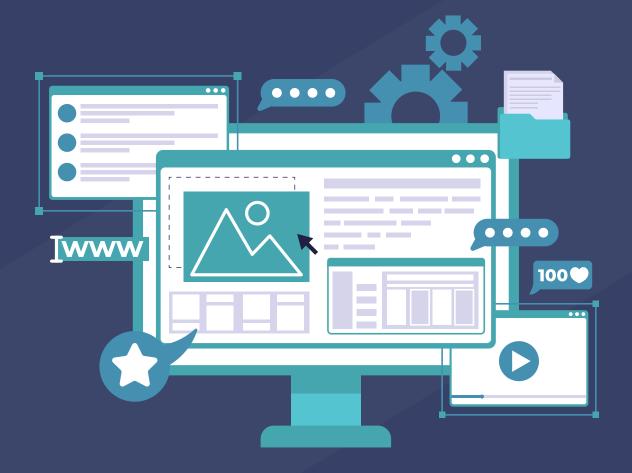
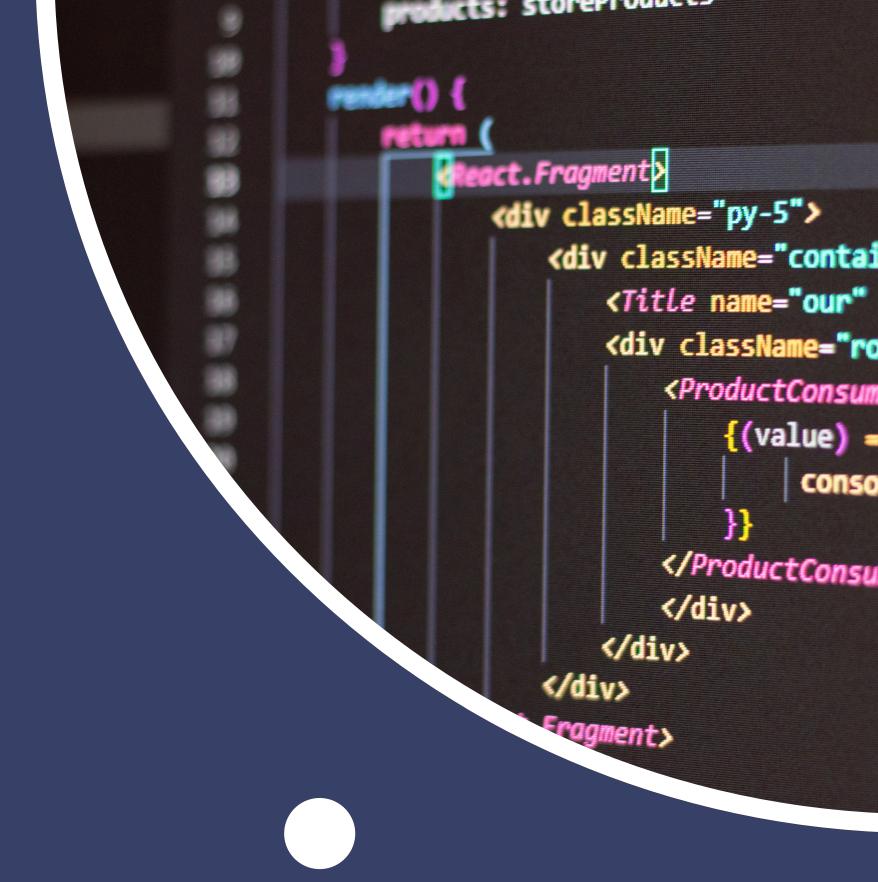
### HERENCIAEN

MIGUEL ALVAREZ
JUAN DIEGO DAVID
JUAN JOSE MORA



## HERENCIA QUE ES?

La herencia en C# es un mecanismo de la programación orientada a objetos que permite que una clase (la clase derivada o hija) reutilice y extienda la estructura y comportamiento de otra clase (la clase base o padre). Es la forma de decir: "esto es un tipo más específico de aquel otro tipo" — por ejemplo, Motocicleta es un Vehiculo.



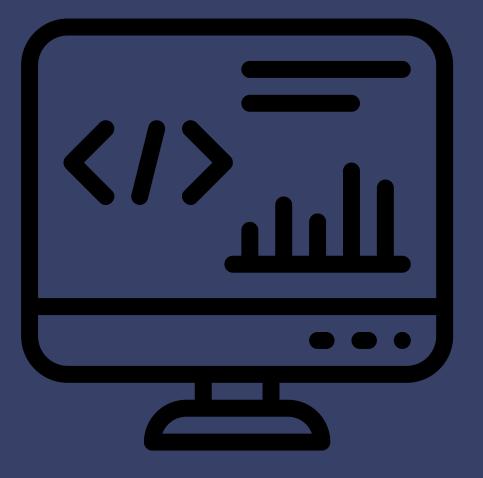
```
Archivo Editar Ver Git Proyecto Compilar Depurar Prueba Analizar Herramientas Extensiones Ventana Ayuda
                                  Debug - Any CPU
                                                         → Herencia → D
             Program.cs → X
Vovedades
Herencia
                                                                 - % Program
                 // Clase base
 (9
                 1 referencia

    public class Vehiculo

 ⊚↓
                     2 referencias
                     public string Marca { get; set; }
                     public int Año { get; set; }
                     public virtual string MostrarInfo()
 ■↓
                         return $"Marca: {Marca}, Año: {Año}";
      12
                 // Clase derivada
      13
               2 referencias

v public class Motocicleta : Vehiculo
 public int Cilindrada { get; set; } // cc de la moto
                     // Se sobrescribe el método para incluir la cilindrada
                     3 referencias
                     public override string MostrarInfo()
 1
                         return base.MostrarInfo() + $", Cilindrada: {Cilindrada}cc";
                 // Uso en el método Main
                 0 referencias
               v class Program
                     static void Main()
                         Motocicleta miMoto = new Motocicleta()
                             Marca = "Yamaha",
                             Año = 2023,
                             Cilindrada = 600
      34
                         Console.WriteLine(miMoto.MostrarInfo());
      39
```

#### CODIGO



# EXPLICACION DEL CODIGO

Este código muestra un ejemplo de herencia en C#. La clase base Vehiculo define dos propiedades (Marca y Año) y un método virtual MostrarInfo() que devuelve esos datos en texto. La clase derivada Motocicleta hereda de Vehiculo, agrega una propiedad Cilindrada y sobrescribe (override) el método MostrarInfo() para incluir también la cilindrada, usando base.MostrarInfo() para aprovechar la lógica original.

En el Main, se crea un objeto Motocicleta con marca "Yamaha", año 2023 y cilindrada de 600 cc. Luego, al llamar miMoto.MostrarInfo(), se ejecuta la versión sobrescrita del método en Motocicleta. El resultado final impreso en consola

Marca: Yamaha, Año: 2023, Cilindrada: 600cc.



# RICHAS GRAGIAS

