

HERENCIA

La herencia es un mecanismo que permite la definición de una clase a partir de la definición de otra ya existente. La herencia permite compartir automáticamente métodos y datos entre clases, subclases y objetos.

En este ejemplo tenemos una clase llamada Empleado y otra clase llamada Directivo la cual hereda de Empleado:

```
class Empleado{

    // atributos
    private String Nombre;

    // constructores
    public Empleado(){
        Nombre = "";
    }

    public Empleado(String Nombre){
        this.Nombre = Nombre;
    }

    // Get y Set
    public String getNombre() {
        return Nombre;
    }

    public void setNombre(String Nombre) {
        this.Nombre = Nombre;
    }

    // To String
    public String toString(){
        return "Empleado"+Nombre;
    }

}
```

```
public class Directivo extends Empleado {  
  
    public Directivo(){  
        super("");  
    }  
    public Directivo(String Nombre){  
        super(Nombre);  
    }  
    public String toString(){  
        return super.toString()+" Directivo";  
    }  
}
```