

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
FLUMINENSE CAMPUS QUISSAMÃ
2º ANO DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO AO CURSO DE INFORMÁTICA

Álvaro Pessanha e Arthur França

Herança na Programação Orientada a Objetos

Quissamã

12 de Setembro de 2019

A herança tem como intuito de compartilhar os seus métodos e atributos de sua classe. Essa relação com seus métodos consiste em um relacionamento esquematizado hierarquicamente. Temos então presente nesse conceito duas classes: classe base e classe derivada.

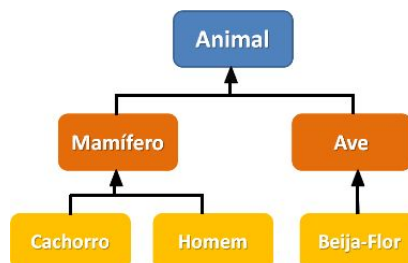
A classe base, dá as características a outra base. Já a classe derivada, é aquela que herda conceitos, ou características de uma uma classe base.

É perceptível que na classe derivada tem uma metodologia que conseguem deixar seguro aos programas orientados a objetos crescem de forma linear, saindo da forma geométrica, assim deixando o código mais eficaz. Cada nova classe derivada não possui interações imprevisíveis em relação ao restante do código do sistema.

A herança tem um valor muito significativo quando se trata de POO, pois é ela que possibilita aproveitar códigos para facilitar os projetos em andamento, já que não é possível colocar todos os códigos dentro de um mesmo arquivo.

Tendo como exemplo, uma classe que caracteriza um animal, no caso, uma ave. Sabendo que uma ave é um animal, logo, deve se aproveitar a classe animal e fazer com que a classe ave tome a mesma. No caso, a herança só vai acontecer quando duas classes são chegadas umas nas outras, possuindo características parecidas. Um bom programador irá poupar muito tempo sabendo dessas informações.

Imagem de referência:



Fontes:

<http://www.dca.fee.unicamp.br/cursos/PooJava/heranca/index.html>

https://pt.m.wikibooks.org/wiki/Programa%C3%A7%C3%A3o_Orientada_a_Objeto/Heran%C3%A7a

<https://www.devmedia.com.br/conceitos-e-exemplos-heranca-programacao-orientada-a-objetos-parte-1/18579>