

Polimorfismo

El polimorfismo quiere decir, 'un objeto y muchas cosas'

Esta propiedad permite que un objeto presente diferentes comportamientos en función del contexto en el que se encuentre.

Un método puede presentar diferentes implementaciones en función de los argumentos que recibe.

El comportamiento de objetos en distintas clases

Estos objetos que pertenecen a una misma jerarquía o que implementan una misma interface pueden tratarse de una forma general e individualizada

El polimorfismo tiene que ver con la relación que se establece entre la llamada al método y el código que efectivamente se asocia con la dicha llamada

Nombres de superclases

El poder utilizar nombres de una superclase o de una interface permite tratar de un modo unificado objetos distintos

Una referencia a un objeto de una determinada clase en capaz de servir de referencia o de nombre a objetos

Jerarquía de clases Estándar

Por su mayor flexibilidad y por su independencia de la jerarquía de clases estándar, las interfaces permiten ampliar muchísimas posibilidades del polimorfismo.

El polimorfismo esta basado en utilizar referencias de un tipo más amplio de los objetos que apuntan.

Clases Abstractas

Se puede declarar una clase abstracta con la palabra reservada abstract, estas proporcionan un prototipo, pero no una implementación de algunos de sus métodos porque el contexto de la implementación es solo importante en las subclases

- Su propósito es ser clase base
- No pueden ser instanciadas
- Se pueden declarar variables de un tipo de clases abstracto, pero solo se le pueden asignar instanciaciones de una subclase de la clase abstracta