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

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

El polimorfismo quiere decir, ‘un objeto y muchas cosas’

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

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

El comportamiento de objetos en distintas clases

Una referencia a un objeto de una determinada clase en capaz de servir de referencia o de nombre a objetos de cualquiera de sus clases derivadas

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

Nombres de superclases

* 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

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

Clases Abstractas

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

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

Jerarquía de clases Estándar

Polimorfismo