**Polimorfismo**

O polimorfismo consiste em um mesmo método para apresentar comportamentos diferentes, dependendo da classe em que seja chamado. Ele pode apresentar duas classificações:

Polimorfismo estático: ocorre em momento de compilação. O mesmo método é implementado várias vezes na mesma classe, com parâmetros diferentes. A escolha do método a ser chamado vai variar de acordo com o parâmetro passado.

Polimorfismo dinâmico: ocorre em momento de execução. O mesmo método é implementado várias vezes nas subclasses derivadas, com os mesmos parâmetros. A escolha do método depende do objeto que o chama (e, consequentemente, da classe que o implementa).

Você sabia? O polimorfismo estático também pode ser chamado de sobrecarga, enquanto o polimorfismo dinâmico também pode ser chamado de sobreposição.

O Polimorfismo é um mecanismo por meio do qual selecionamos as funcionalidades utilizadas de forma dinâmica por um programa no decorrer de sua execução.

Com o Polimorfismo, os mesmos atributos e objetos podem ser utilizados em objetos distintos, porém, com implementações lógicas diferentes.

Por exemplo: podemos assumir que uma bola de futebol e uma camisa da seleção brasileira são artigos esportivos, mas que o cálculo deles em uma venda é calculado de formas diferentes.

Outro exemplo: podemos dizer que uma classe chamada Vendedor e outra chamada Diretor podem ter como base uma classe chamada Pessoa, com um método chamado CalcularVendas. Se este método (definido na classe base) se comportar de maneira diferente para as chamadas feitas a partir de uma instância de Vendedor e para as chamadas feitas a partir de uma instância de Diretor, ele será considerado um método polimórfico, ou seja, um método de várias formas.

fonte: <https://www.estrategiaconcursos.com.br/blog/heranca-polimorfismo-programacao-orientada-objetos/>