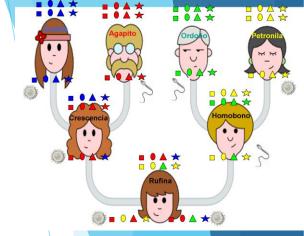
#### Contenido

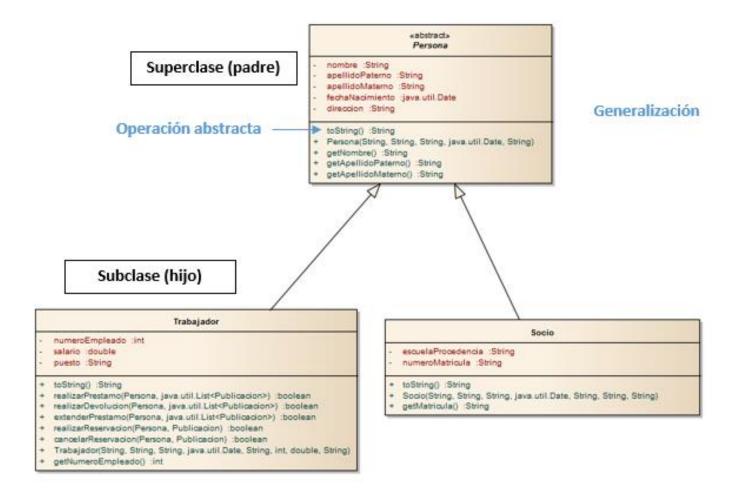
- Abstracción
- Encapsulación
- Herencia

### Herencia (1/3)

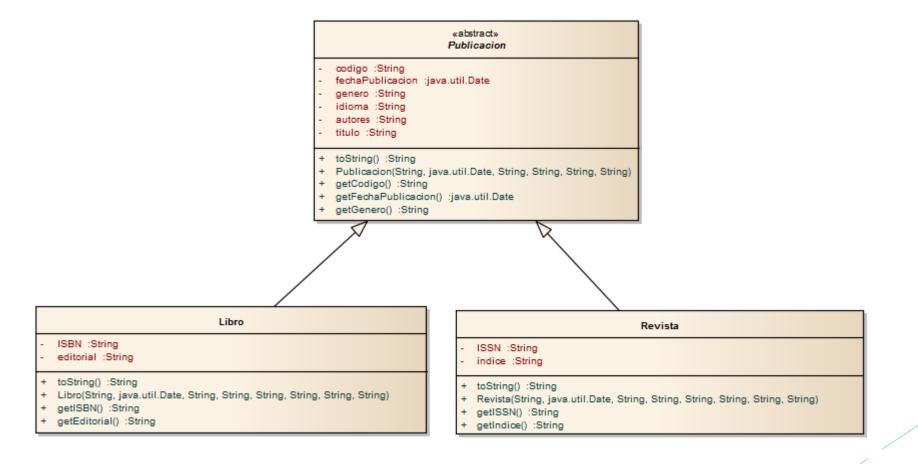
- La herencia es el proceso mediante el cual un objeto puede adquirir propiedades de otro
- La clase hereda las propiedades generales de su padre
- La herencia es el mecanismo que le permite a un objeto ser una instancia específica de una clase más general
- En este ámbito, se introducen los términos de *subclases* y *superclases*
- Las subclases contiene los atributos y métodos de la clase de la cual se deriva (superclase)
- La herencia es una potente abstracción para compartir similitudes entre clases
- Puede representarse visualmente de forma jerárquica, comenzando con la clase base llamada también superclase de la cual se derivan las clases secundarias



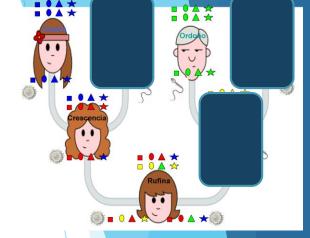
### Herencia (2/3)



# Herencia (3/3)



## Herencia Múltiple



- En caso de que una clase tenga más de un padre, hereda de ambos
- Estas propiedades (atributos, operaciones) son la unión de los padres
- En lenguajes de programación como Java no es posible implementar la herencia múltiple