

Наследование это один из ключевых моментов ООП в с# и не только. Благодаря наследованию один класс может унаследовать функциональность другого класса.

В языке С# наследовать класс можно только от одного класса.

Синтаксис наследования в языке С# аналогичен синтаксису языка С++. Для обозначения наследования используется символ двоеточия при объявлении класса, а затем указывается имя базового класса

```
class Person
{
    private int age;
    public void Display()
    {
        Console.WriteLine(age);
    }
}

class Doctor : Person // (Наследование)
{
    public void Display()
    {
        Console.WriteLine(age);
    }
}
```