

Vererbung in C# bedeutet, dass man eine neue Klasse erstellt, die alle Eigenschaften und Methoden einer bereits bestehenden Klasse übernimmt. Die neue Klasse kann dann weitere Eigenschaften und Methoden hinzufügen oder die vorhandenen verändern.

Ein Beispiel dafür wäre, wenn wir eine Klasse "Tier" mit den Eigenschaften "Name" und der Methode "MachenLaut" haben. Dann könnten wir eine neue Klasse "Hund" erstellen, die von der Klasse "Tier" erbt. Die Klasse "Hund" hätte automatisch die Eigenschaft "Name" und die Methode "MachenLaut" von der Klasse "Tier" übernommen, und könnte dann zusätzlich spezifische Eigenschaften wie "Rasse" hinzufügen, oder die Methode "MachenLaut" überschreiben, um das Bellen des Hundes zu implementieren.

Durch Vererbung können wir also bestehenden Code wiederverwenden und gleichzeitig spezifische Anpassungen vornehmen, um neue Funktionalitäten zu erstellen. Dies hilft dabei, den Code zu strukturieren und die Wartbarkeit zu verbessern.