Principios POO: **SOLID**

1) Single Responsibility

2) Herencia: Open/Close, abierto a la extensión, cerrado a la modificación.

Relación entre dos clases, jerárquica. De arriba hacia abajo Especialización, viceversa, Especialización. “Es un”.

Clase abstracta sirve de base.

3) Liskov Substitution Principle.

Principio de Sustitución de Liskov, donde hay un padre puede ir un hijo.

Una interfaz no tiene atributos, solo “firmas” de métodos. “Se comporta como”.

Polimorfismo: mensaje que se transmite de la misma forma pero la implementación se hace de diferente manera. Distintas formas de reaccionar según quién reaccione.

Tipos:

- Asignaciónes Polimorficas: distintos tipos de datos a cada lado del = y es válido (un lado una superclase y del otro una clase).

- Entidades Polimórficas: ej: public void atacar(Atacable **a**){ a.serAtacado(5);}

La entidad es **a**.

Si es abstracto no tiene cuerpo, si tiene cuerpo no es abstracto.