U.D 6 - POLIMORFISMO I.

Espacios de nombres

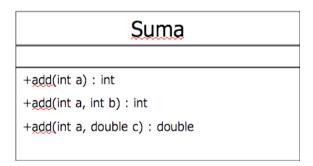
```
AVAT
                                      C++
package graficos;
                                      namespace graficos {
class Circulo {...}
                                         class Circulo {...}
// sin import
                                      // sin using
                                      #include "graficos.h"
class Main {
                                      int main() {
 public static void main(...) {
                                        graficos::Circulo c;
   graficos.Circulo c = new...;
                                        c.setRadio(4);
    c.pintar(System.out);
 }
}
// import
                                      // using namespace
import graficos.*;
                                      #include "graficos.h"
class Main {
                                      using namespace graficos;
 public static void main(...) {
                                      int main() {
   Circulo c=new...;
                                        Circulo c;
   c.pintar(System.out);
                                        c.setRadio(4);
  }
                                      }
import graficos.Circulo;
                                      using graficos::Circulo;
```

Sobrecarga

Basada en ámbito:



Basada en signatura de tipo



```
Downcasting (dinámico) seguro
```

```
class Animal {}
class Perro extends Animal {
   public void ladrar() {}
}
class PastorBelga extends Perro {}
```

Downcasting seguro usando Class directamente (pintar objetos en memoria):

```
Animal a = new PastorBelga();
if (a.getClass() == PastorBelga.class) // cierto
{ PastorBelga pb = (PastorBelga)a; }
if (a.getClass() == Perro.class) // falso
{ Perro p = (Perro)a; }
```

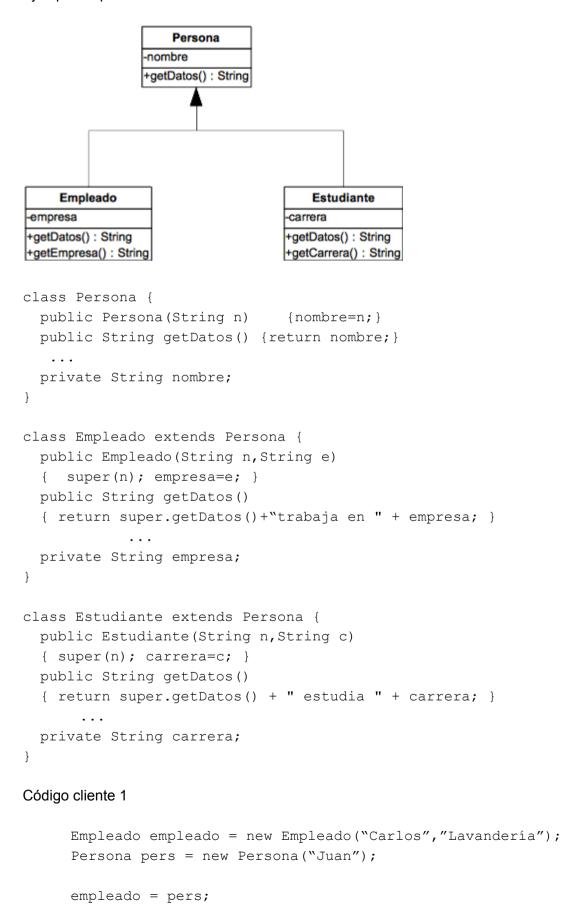
Downcasting seguro usando \instanceof':

```
Animal a = new PastorBelga();
if (a instanceof PastorBelga) // cierto
{ PastorBelga pb = (PastorBelga)a; }
if (a instanceof Perro) // cierto
{ Perro p = (Perro)a; }
```

Downcasting seguro usando Class.isInstance():

```
Animal a = new Perro();
Animal b = new PastorBelga();
// En otro lugar...
Class clasePerro = a.getClass();
if (clasePerro.isInstance(b)) { //cierto
   Perro p = (Perro)b; // seguro
   p.ladrar();
}
```

Ejemplo de polimorfismo en herencia



```
System.out.println( empleado.getDatos() );
Código cliente 2
  Empleado empleado = null;
  Estudiante estudiante = null;
  Persona pers = new Persona ("José");
  empleado = pers;
  estudiante = pers;
  System.out.println( empleado.getDatos() );
  System.out.println( estudiante.getDatos() );
Código cliente 3
  Empleado emp = new Empleado("Carlos", "lavanderia");
  Estudiante est = new Estudiante("Juan", "Derecho");
  Persona pers;
  pers = emp;
  System.out.println( emp.getDatos() );
  System.out.println( est.getDatos() );
  System.out.println( pers.getDatos() );
Código cliente 4
   Empleado uno= new Empleado("Carlos", "lavanderia");
   Persona desc = uno;
   System.out.println( desc.getEmpresa() );
Código cliente 5
   Persona desc = new Persona("Carlos");
   Empleado emp = (Empleado) desc;
   System.out.println( emp.getEmpresa() );
Código cliente 6
   Persona desc = new Persona("Carlos");
   if (desc instanceof Empleado) {
     Empleado emp = (Empleado) desc;
     System.out.println( emp.getEmpresa() );
Persona.getDatos() con enlace estático
class Persona {
 public Persona(String n) {nombre=n;}
     public final String getDatos() { return (nombre); }
```

```
private String nombre;
}
```

Código cliente 7

```
Empleado emp = new Empleado("Carlos", "lavanderia");
Estudiante est = new Estudiante("Juan", "Derecho");
Persona pers;
pers = emp;
System.out.println( emp.getDatos() );
System.out.println( est.getDatos() );
System.out.println( pers.getDatos() );
```