

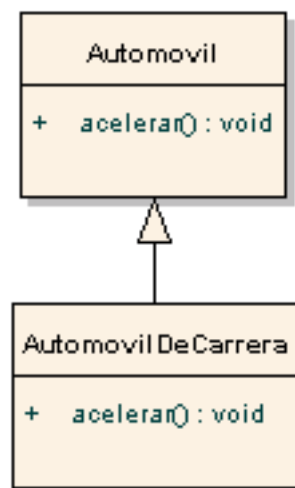
## Polimorfismo

Otro mecanismo presente en el POO es el polimorfismo. En el POO encontramos dos tipos de polimorfismo, uno de ellos ya lo vimos y se conoce comúnmente como "Sobrecarga de Operaciones". El otro, el que veremos ahora, tiene que ver con la capacidad que tienen las clases de redefinir el comportamiento de una operación heredada de la clase padre.

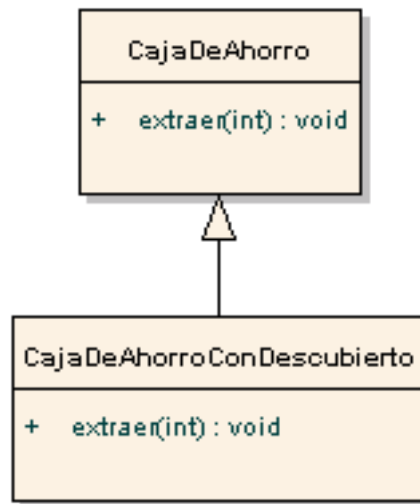
Esto significa que, en una clase padre conceptualmente más general, al tener un método al cual le dimos cierto comportamiento básico, que puede no ser exactamente lo que debe suceder al invocar este método desde un objeto correspondiente a una clase hija, debemos sobrescribir esa operación en la clase hija con la funcionalidad o comportamiento apropiado. Si la clase hija no redefiniera ese comportamiento, el comportamiento sería el mismo de la clase padre (tras invocar a dicho método).

Por lo cual, tendríamos una clase padre con la operación "hacerAlgo" que hace "x" cosa, y una clase hija con la operación "hacerAlgo" que hace "y" cosa, es decir que la misma operación tiene comportamientos distintos según la clase

En el siguiente caso:



La clase "AutomovilDeCarrera" debe reemplazar el comportamiento de la operación "acelerar()" heredado de la clase "Automóvil", ya que el tipo de aceleración es completamente distinta. Lo mismo sucede con las siguientes clases:



En este caso, las operaciones "extraer()" de ambas clases deben tener comportamientos distintos debido a que el límite de dinero a extraer es distinto en cada clase. La clase "CajaDeAhorro" no tiene la posibilidad de extraer en descubierto, sin embargo la clase "CajaDeAhorroConDescubierto" permite extraer dinero aun cuando ya no hay mas saldo en la caja. Es decir que ambas clases permiten extraer dinero pero de formas distintas.

En resumen, el polimorfismo es el mecanismo que permite que un objeto sea tratado como alguna de sus superclases conservando los miembros de su propia clase.