

POLIMORFIZMUS

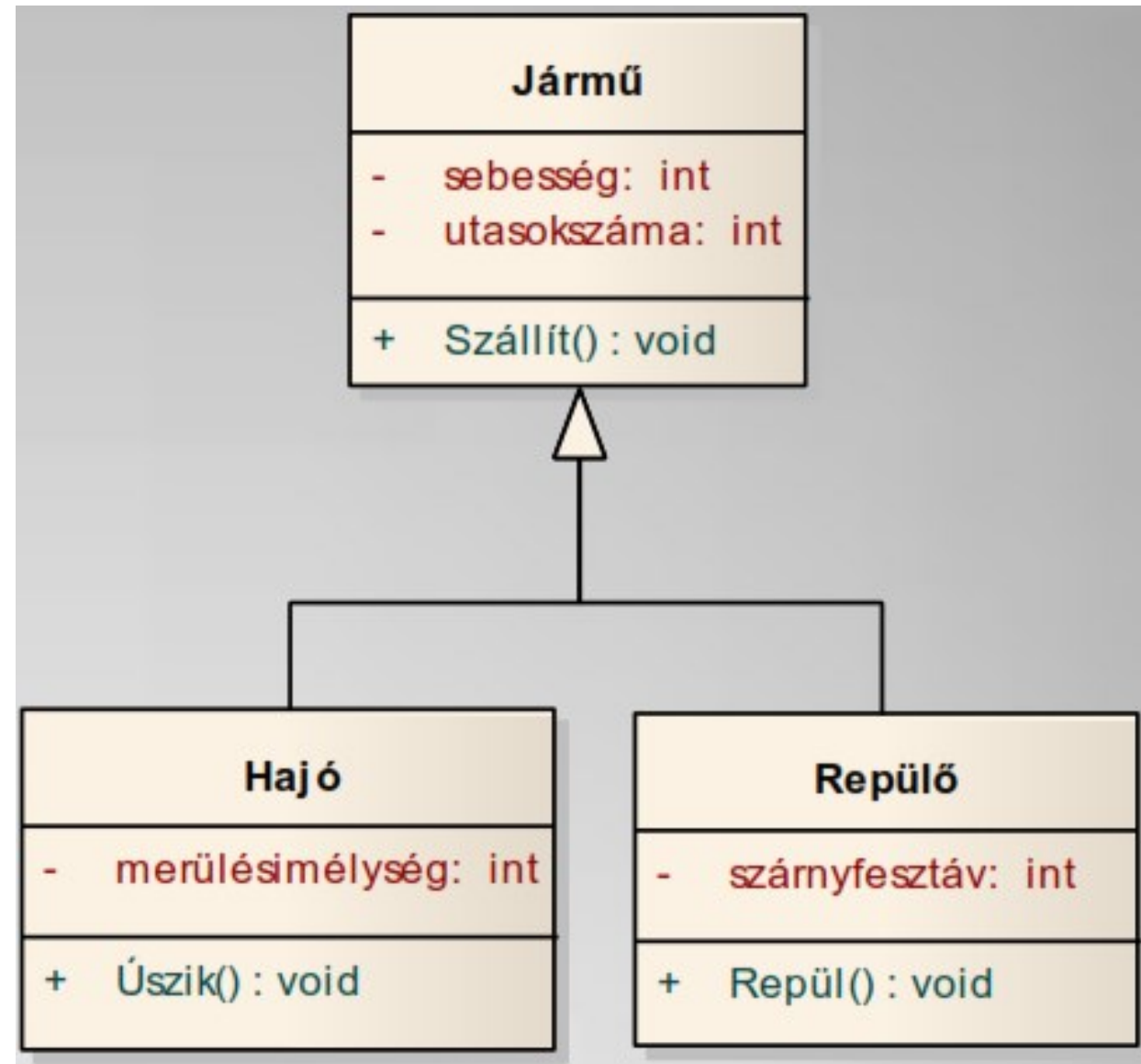
Készítette: Vastag Atila
2017

Öröklés fogalma

- Egy létező osztályból egy (vagy több) újat készítünk
- A létező osztályt ősnek, az újakat utódnak nevezzük
- Az utódok öröklik az ős minden tagját
- Az utódok az öröklött tagokat újakkal bővíthetik
- Az öröklés használata egyszerűbbé és átláthatóbbá teszi a programot

Öröklési szemléletmódok

- Specializáció:
Az osztályt (általános) készítjük el először, ebből pedig az utódokat (speciális).
- Generalizáció:
Az utódokat készítjük el először, majd ezekből a közös tagok kiemelésével az őst.



- Minden osztály egyszerre lehet ős és utód is
- Ebből egy osztályhierarchia alakul ki, amelyben az osztályok fát alkotnak

Polimorfizmus

- Östípusú referenciaváltozó hivatkozhat ős-, és utód típusú objektumra is

```
Hajo Aurora = new Hajo();      Jarmu Aurora = new Hajo();  
Repulo Blackbird = new Repulo();  Jarmu Blackbird = new Repulo();
```

- Fordítva nem igaz

```
Hajo Aurora = new Jarmu ();  
Repulo Blackbird = new Jarmu ();
```

Ilyet nem lehet, mivel az öröklött osztály kiterjesztett (többet tud) változata az ős osztálynak.

Ha ezt lehetne, akkor a egy „*buta*” hajót kapnánk, vagy repülőt amely csak egy „egyszerű” jármű lenne