

## Atividade sobre Herança

### **Herança:**

“Herança é um dos três princípios básicos da programação orientada a objetos, porque permite a criação de classificações hierárquicas. Usando herança, você pode criar uma classe geral que defina características comuns a um conjunto de itens relacionados. Essa classe poderá então ser herdada por outras classes mais específicas, cada uma adicionando suas características exclusivas.”

(Schildt, 2015, p.219)

“Herança é a capacidade de derivar uma classe de outra. A classe inicial utilizada pela classe derivada é conhecida como classe base, pai ou superclasse. A classe derivada é conhecida como derivada, filha ou subclasse.”

(Aguilar, 2008, p.642)

### **Classe Abstrata:**

“Uma classe que inclua pelo menos um método abstrato é chamada de classe abstrata (classe base abstrata em C++). Normalmente, tal classe não pode ser instanciada, porque alguns de seus métodos são declarados, mas não são definidos (eles não têm corpos). Qualquer subclasse de uma classe abstrata a ser instanciada deve fornecer implementações (definições) para todos os métodos abstratos herdados.”

(Sebesta, 2018, p.493)

“Classes abstratas em geral são usadas como classe base para funções virtuais puras, e não fornecem implementações. São definidas interfaces públicas comuns para várias classes em uma hierarquia, que podem conter uma ou mais funções virtuais puras do que as classes derivadas concretas devem sobrescrever.”

(Santos; Saraiva; Fátima, 2018, p.183)

### **Polimorfismo:**

“Na programação orientada a objetos, polimorfismo é a capacidade que um método de um objeto possui de assumir formas diferentes para a sua execução. Polimorfismo é a capacidade de escrever métodos que se comportem corretamente para objetos de tipos diferentes (JANSA, 1995), ou seja, é a capacidade de estabelecer uma única interface para vários métodos membros.”

(Manzano, 2014, p.133)

“O polimorfismo cria variações de métodos com nomes totalmente iguais em uma classe, contendo listas de argumentos diferentes para que seja feita a separação deles.”

(Santos; Saraiva; Fátima, 2018, p.173)

**Referências de livros:**

SCHILDT, Herbert. Java para iniciantes. 2015. E-book. ISBN 9788582603376. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582603376/>. Acesso em: 15 abr. 2023.

AGUILAR, Luis J. Fundamentos de Programação. 2008. E-book. ISBN 9788580550146. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580550146/>. Acesso em: 15 abr. 2023.

MANZANO, José Augusto N G. Programação de Computadores com C#. Editora Saraiva, 2014. E-book. ISBN 9788536519470. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519470/>. Acesso em: 15 abr. 2023.

SANTOS, Marcela G dos; SARAIVA, Maurício O de; FÁTIMA, Priscila G de. Linguagem de programação. 2018. E-book. ISBN 9788595024984. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595024984/>. Acesso em: 15 abr. 2023.

SEBESTA, Robert. Conceitos de linguagens de programação. Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788582604694. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582604694/>. Acesso em: 15 abr. 2023.