



# ESTRUTURA DE DADOS

## Aula 3 – Classes e Objetos III

Prof. Rodrigo Maciel



# Herança

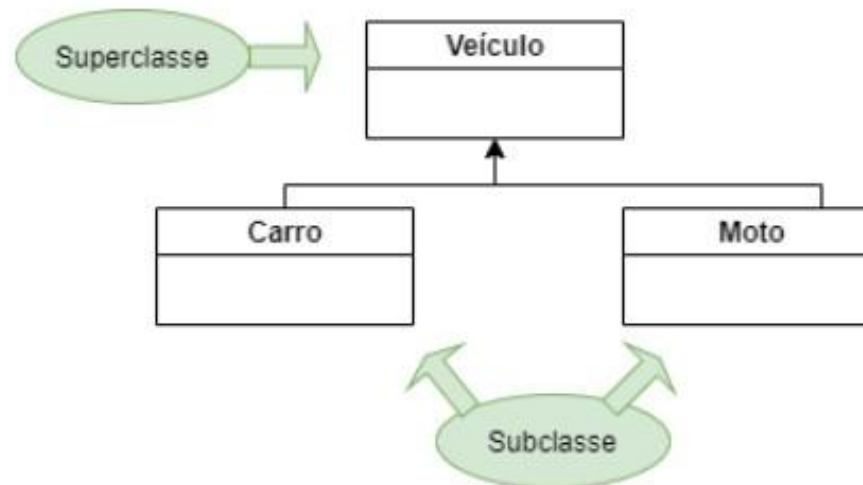
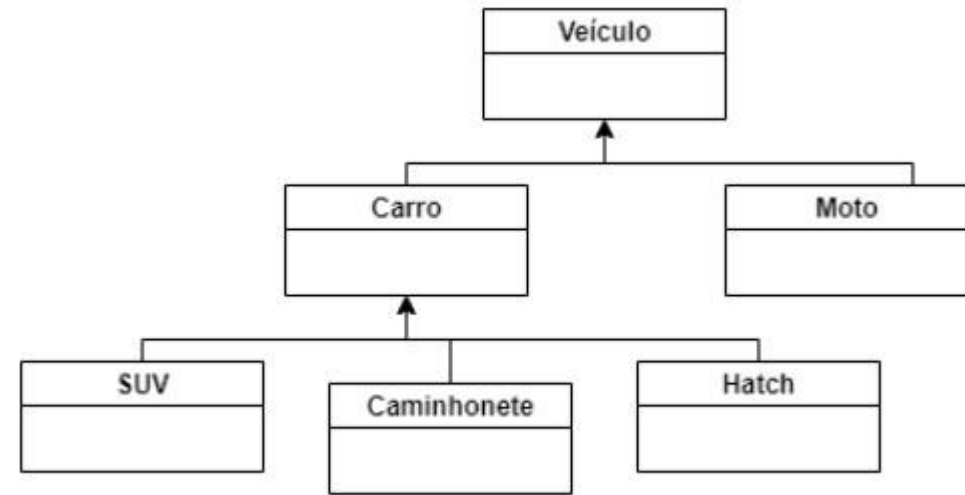
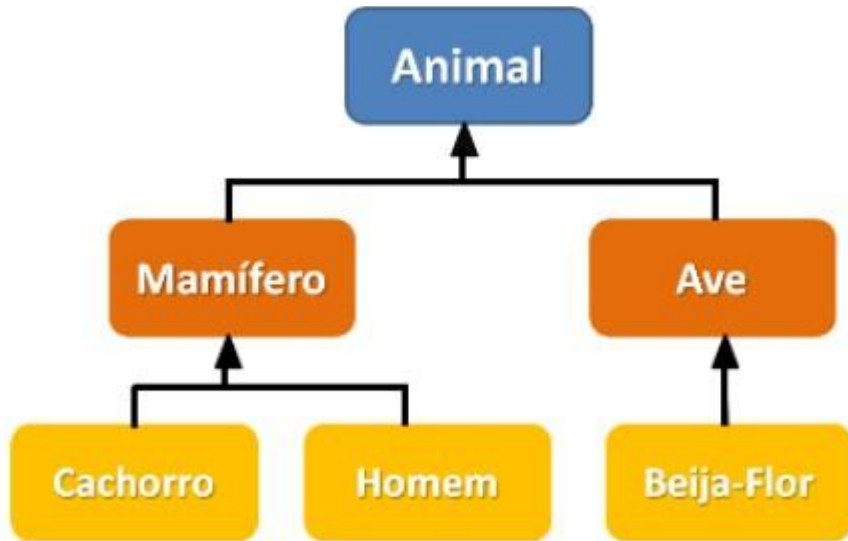
- É utilizada para reuso, evitando a repetição de um mesmo trecho de código que faz as mesmas coisas em diversos lugares no código;
- Ajuda a deixar o código mais objetivo e limpo (Boa prática).

# Definição Geral

**Herança** é uma técnica para reutilizar características de uma classe na definição de outra classe, determinando uma hierarquia de classes. Existem as seguintes terminologias relacionadas à Herança:

- **Superclasses** (pai): Classes mais genéricas que devem guardar membros em comum.
- **Subclasses** (filha): Classes especializadas que acrescentam novos membros, especializando a classe.

# Alguns Exemplos





# Principais Benefícios

- Reutilização dos componentes de maneira mais rápida e simples;
- Os atributos e métodos são herdados por todos os objetos dos níveis mais baixos;
- Diferentes subclasses podem herdar as características de uma superclasse;
- Facilitação da manutenção do sistema trazendo maior legibilidade do código existente, quantidade menor de linhas de código e alterações em poucas partes do código.