

## TEMA: CONCEPTO DE HERENCIA (UTILIZANDO JAVA)

---

Taller de Programación.

Módulo: Programación Orientada a Objetos

# Introducción

- Diferentes tipos de objetos con características y comportamiento común.

## Triángulo



- Lado1 / lado2 / lado3
  - color de línea
  - color de relleno
- 
- Devolver y modificar el valor de cada atributo  
lado1 / lado2 / lado3  
color de línea / color de relleno
  - Calcular el área
  - Calcular el perímetro

## Círculo



- radio
  - color de línea
  - color de relleno
- 
- Devolver y modificar el valor de cada atributo  
radio  
color de línea / color de relleno
  - Calcular el área
  - Calcular el perímetro

## Cuadrado



- lado
  - color de línea
  - color de relleno
- 
- Devolver y modificar el valor de cada atributo  
lado  
color de línea / color de relleno
  - Calcular el área
  - Calcular el perímetro

## Inconvenientes hasta ahora. Herencia como solución.

- Esquema de trabajo hasta ahora:
  - Definimos las clases Triángulo, Circulo...
  - Problemas: Replicación de características y comportamiento común.
- Solución → Herencia
  - Permite que la clase **herede** características y comportamiento (atributos y métodos) de otra clase (clase padre o superclase). A su vez, la clase define características y comportamiento propio.
  - Ejemplo. Se define **lo común en una clase Figura** y las **clases Triángulo , Círculo y Cuadrado lo heredan.**
  - Ventaja: **reutilización de código**

# Herencia. Ejemplo.

- Diagrama de clases.

Las clases forman una jerarquía.

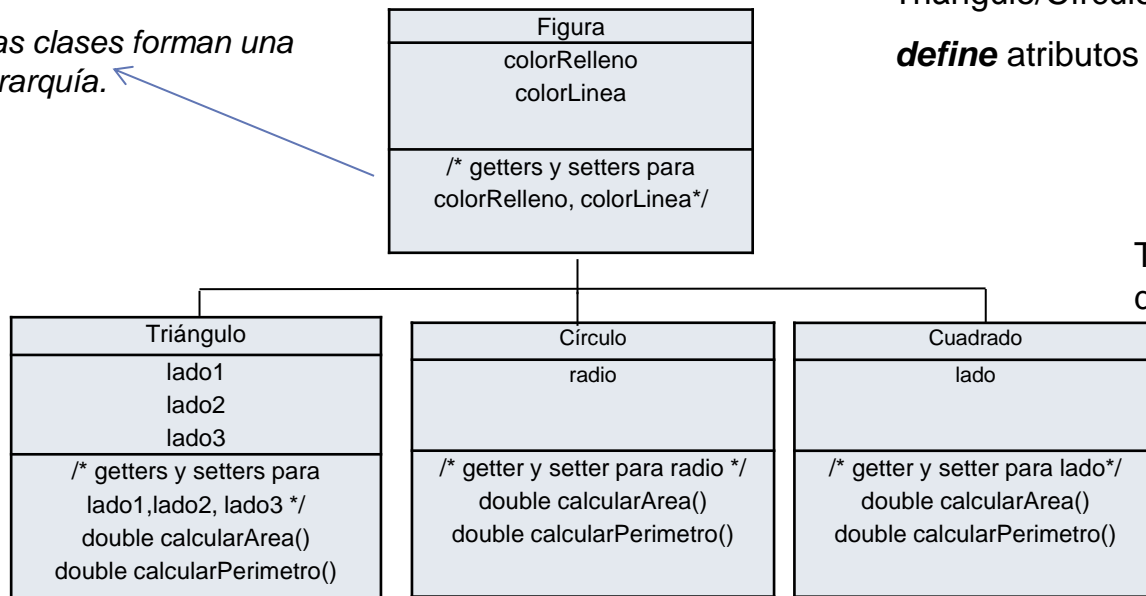


Figura es la **superclase** de Triángulo/Círculo/Cuadrado

**define** atributos y comportamiento **común**

Triángulo/Círculo/Cuadrado son **subclases** de Figura.

**heredan** atributos y métodos de Figura

**definen** atributos y métodos **propios**

**definen** constructores.

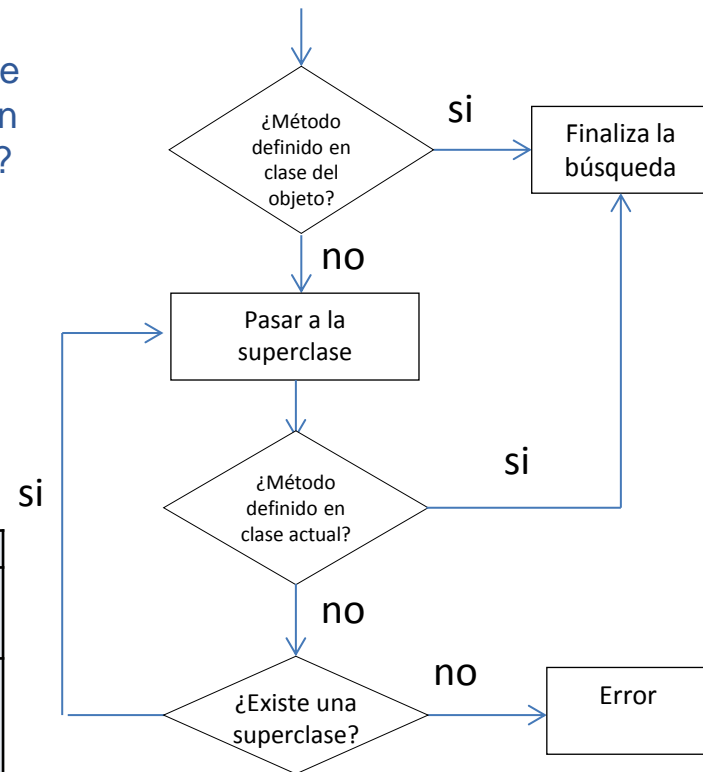
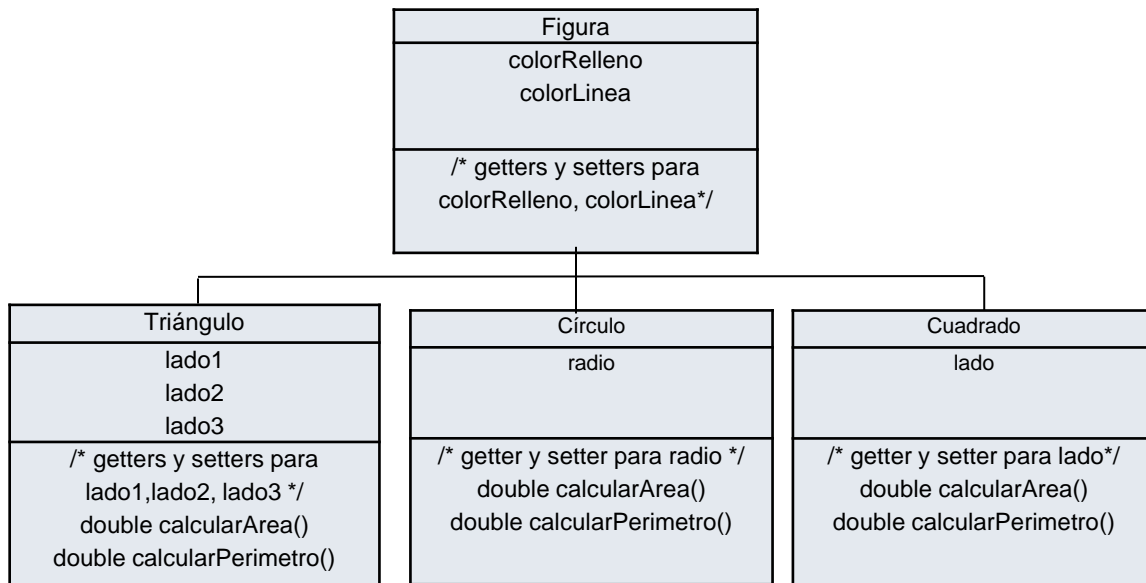
**deben** implementar `calcularArea()` y `calcularPerimetro()` pero de manera diferente

# Búsqueda de método en la jerarquía de clases

- Ejemplo ... en el main

```
Cuadrado c = new Cuadrado(10,"rojo","negro");  
System.out.println(c.calcularArea());  
System.out.println(c.getColorRelleno());
```

¿Qué mensajes le  
puedo enviar a un  
objeto cuadrado?



# Herencia en Java

- Definición de relación de herencia. Palabra clave **extends**.

```
public class NombreSubclase extends NombreSuperclase{  
    /* Definir atributos propios */  
    /* Definir constructores propios */  
    /* Definir métodos propios */  
}
```

- La **subclase** *hereda*

- Atributos declarados en la **superclase**. Como son *privados* son accesibles sólo en métodos de la clase que los declaró. *En la subclase accederlos a través de getters y setters heredados. Ej: getColorRelleno() ó setColorRelleno(#)*
- Métodos de instancia declarados en la **superclase**.

- La **subclase** *puede declarar*

- Atributos / métodos / constructores propios.

```
public class Figura{  
    private String colorRelleno;  
    private String colorLinea;  
    /* Métodos getters y setters  
    para colorRelleno y colorLinea*/  
    ...  
}
```

```
public class Cuadrado extends Figura{  
    ....  
}
```

# Clases y métodos abstractos

- **Clase abstracta:** es una clase que no puede ser instanciada (no se pueden crear objetos).

**Uso:** define características y comportamiento común para un conjunto de clases (subclases). Puede definir **métodos abstractos** (sin implementación) que deben ser implementados por las subclases.

- Ejemplos:
  - La clase **Figura** es *abstracta*.
  - **Figura** puede declarar *métodos abstractos* **calcularArea** /**calcularPerimetro**.
- Declaración de clase abstracta: anteponer **abstract** a la palabra **class**.

```
public abstract class NombreClase {  
    /* Definir atributos */  
    /* Definir métodos no abstractos (con implementación) */  
    /* Definir métodos abstractos (sin implementación) */  
}
```

- Declaración de método abstracto:
  - Sólo se pone el encabezado del método (sin código) anteponiendo **abstract** al tipo de retorno.

```
public abstract TipoRetorno nombreMetodo(lista parámetros formales);
```

```
public abstract class Figura{  
    ....  
    public abstract double calcularArea();  
    public abstract double calcularPerimetro();  
}
```

# Ejemplo

## Superclase

```
public abstract class Figura{
    private String colorRelleno, colorLinea;

    public String getColorRelleno(){
        return colorRelleno;
    }
    public void setColorRelleno(String unColor){
        colorRelleno = unColor;
    }
    ....
}
```

```
public abstract double calcularArea();
public abstract double calcularPerimetro();
```

## MÉTODOS ABSTRACTOS

## Subclase

```
public class Cuadrado extends Figura{
    private double lado;
```

```
/*Constructores*/
```

```
public Cuadrado(double unLado,
                  String unColorR,
                  String unColorL){
    lado=unLado;
```

```
colorRelleno=unColorR;
colorLinea=unColorL;
```

```
}
```

colorRelleno y  
colorLinea  
declarados  
"private" en Figura

setColorRelleno(unColorR);  
setColorLinea(unColorL);



El objeto se envía un mensaje a si mismo

setColorRelleno(unColorR) **equivale a**  
**this.setColorRelleno(unColorR)**

**this** es el objeto que está ejecutando

*¿Cómo se busca el método a ejecutar en la jerarquía de clases?*



# Ejemplo

## Superclase

```
public abstract class Figura{
    private String colorRelleno, colorLinea;

    public String getColorRelleno(){
        return colorRelleno;
    }
    public void setColorRelleno(String unColor){
        colorRelleno = unColor;
    }
    ....
}
```

```
public abstract double calcularArea();
public abstract double calcularPerimetro();
```

**MÉTODOS ABSTRACTOS**

## Subclase

```
public class Cuadrado extends Figura{
    private double lado;

    /*Constructores*/
    public Cuadrado(double unLado,
                      String unColorR, String unColorL){
        lado=unLado;
        setColorRelleno(unColorR);
        setColorLinea(unColorL);
    }

    /* Metodos getLado y setLado */
    ....
}
```

```
public double calcularPerimetro(){
    return lado*4;
}
public double calcularArea(){
    return lado*lado;
}
```

**Implementa**

# Ejemplo

## Superclase

```
public abstract class Figura{
    private String colorRelleno, colorLinea;

    public String getColorRelleno(){
        return colorRelleno;
    }
    public void setColorRelleno(String unColor){
        colorRelleno = unColor;
    }
    ....
}
```

```
public abstract double calcularArea();
public abstract double calcularPerimetro();
```

**MÉTODOS ABSTRACTOS**

## Subclase

```
public class Cuadrado extends Figura{
    private double lado;

    /*Constructores*/
    public Cuadrado(double unLado,
                    String unColorR, String unColorL){
        lado=unLado;
        setColorRelleno(unColorR);
        setColorLinea(unColorL);
    }

    /* Metodos getLado y setLado */
    ....
}
```

```
public double calcularPerimetro(){
    return lado*4;
}
public double calcularArea(){
    return lado*lado;
}
```

**Implementa**

**Otra opción:**  
 en vez de utilizar  
 directamente la v.i.  
*lado* podemos hacer  
 que el objeto se  
 envíe un mensaje a  
 si mismo para  
 modificar/obtener  
 dicho valor.  
**¿Cómo?**

# Ejemplo

## Superclase

```
public abstract class Figura{
    private String colorRelleno, colorLinea;

    public String getColorRelleno(){
        return colorRelleno;
    }
    public void setColorRelleno(String unColor){
        colorRelleno = unColor;
    }
    ....
}
```

```
public abstract double calcularArea();
public abstract double calcularPerimetro();
```

**MÉTODOS ABSTRACTOS**

## Subclase

```
public class Cuadrado extends Figura{
    private double lado;

    /*Constructores*/
    public Cuadrado(double unLado,
                      String unColorR, String unColorL){
        setLado(unLado);
        setColorRelleno(unColorR);
        setColorLinea(unColorL);
    }

    /* Metodos getLado y setLado */
    ....
}
```

```
public double calcularPerimetro(){
    return getLado()*4;
}
public double calcularArea(){
    return getLado()*getLado();
}
```

**Implementa**

### Otra opción:

en vez de utilizar directamente la v.i. *lado* podemos hacer que el objeto se envíe un mensaje a si mismo para modificar/obtener dicho valor.

**Buena práctica en POO**

## Subclases

```
public class Cuadrado extends Figura{  
    private double lado;
```

```
    /*Constructores*/  
    public Cuadrado(double unLado,  
                    String unColorR,  
                    String unColorL){  
        setLado(unLado);  
        setColorRelleno(unColorR);  
        setColorLinea(unColorL);  
    }
```

```
    /* Metodos getLado y setLado */  
    /* Métodos calcularArea y calcularPerimetro */
```

```
    public String toString(){  
        String aux = "CR:" + getColorRelleno() +  
                    "CL:" + getColorLinea() +  
                    " Lado: " + getLado();  
        return aux;  
    }  
}
```

Código  
replicado

**Solución:**  
Factorizar código  
común en la  
superclase e  
“invocarlo” desde  
las subclases

```
public class Circulo extends Figura{  
    private double radio;
```

```
    /*Constructores*/  
    public Circulo(double unRadio,  
                   String unColorR,  
                   String unColorL){  
        setRadio(unRadio);  
        setColorRelleno(unColorR);  
        setColorLinea(unColorL);  
    }
```

```
    /* Metodos getRadio y setRadio */  
    /*Métodos calcularArea y calcularPerimetro*/
```

```
    public String toString(){  
        String aux = "CR:" + getColorRelleno() +  
                    "CL:" + getColorLinea() +  
                    "Radio:" + getRadio();  
        return aux;  
    }  
}
```

```
public abstract class Figura{  
    private String colorRelleno, colorLinea;  
  
    public Figura(String unCR, String unCL){  
        setColorRelleno(unCR);  
        setColorLinea(unCL);  
    }  
    public String toString(){  
        String aux = "CR:" + getColorRelleno() +  
            "CL:" + getColorLinea();  
        return aux;  
    }  
    public String getColorRelleno(){  
        return colorRelleno;  
    }  
    public void setColorRelleno(String unColor){  
        colorRelleno = unColor;  
    }  
    ....  
    public abstract double calcularArea();  
    public abstract double calcularPerimetro();  
}
```

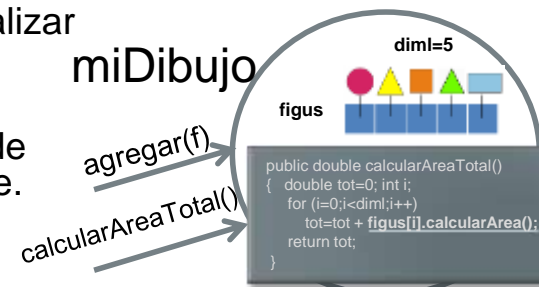
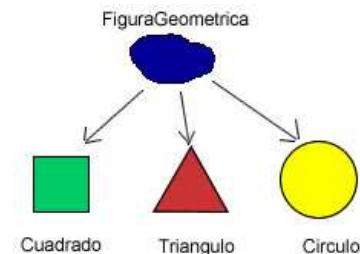
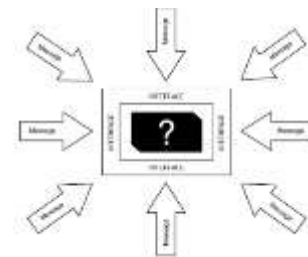
```
public class Cuadrado extends Figura{  
    private double lado;  
  
    /*Constructores*/  
    public Cuadrado(double unLado,  
        String unColorR,  
        String unColorL){  
        super(unColorR,unColorL);  
        setLado(unLado);  
    }  
  
    /* Metodos getLado y setLado */  
    /* Métodos calcularArea y calcularPerimetro */  
  
    public String toString(){  
        String aux = super.toString() +  
            "Lado:" + getLado();  
        return aux;  
    }  
}
```

**super(...)**  
Invoco al constructor  
de la superclase.  
**Al declarar un  
constructor en la  
superclase esta  
invocación debe ir  
como primera línea**

**super** es el objeto que esta ejecutando  
**super.toString()** =>El objeto se envía un mensaje a si mismo.  
**La búsqueda del método inicia en la clase superior a la actual.**

# Resumen

- Hemos visto las bases de la POO.
  - Encapsulamiento: permite construir componentes autónomos de software, es decir independientes de los demás componentes. La independencia se logra ocultando detalles internos (implementación) de cada componente. Una vez encapsulado, el componente se puede ver como una caja negra de la cual sólo se conoce su interfaz.
  - Herencia: permite definir una nueva clase en términos de una clase existente. La nueva clase hereda automáticamente todos los atributos y métodos de la clase existente, y a su vez puede definir atributos y métodos propios.
  - Polimorfismo: objetos de clases distintas pueden responder a mensajes con selector (nombre) sintácticamente idéntico de distinta forma. Permite realizar código genérico, altamente reusable.
    - + Binding dinámico: mecanismo por el cual se determina en tiempo de ejecución el método (código) a ejecutar para responder a un mensaje.



# Resumen

- Algunos beneficios de la POO: producir SW que sea ...
  - Natural. El programa queda expresado usando términos del problema a resolver, haciendo que sea más fácil de comprender.
  - Fiable. La POO facilita la etapa de prueba del SW. Cada clase se puede probar y validar independientemente.
  - Reusable. Las clases implementadas pueden reusarse en distintos programas. Además gracias a la herencia podemos reutilizar el código de una clase para generar una nueva clase. El polimorfismo también ayuda a crear código más genérico.
  - Fácil de mantener. Para corregir un problema, nos limitamos a corregirlo en un único lugar.