



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA DE INGENIERÍA Y CIENCIAS SOCIALES Y ADMINISTRATIVAS

Material para el curso de Programación Orientada a Objetos



Contenido

POLIMORFISMO	3
REFERENCIAS	3

Polimorfismo

Como su nombre lo indica, consiste en poder “ver” un objeto desde varias perspectivas, es decir, con diferentes formas, y es lo que verdaderamente le da poder a los lenguajes Orientados a Objetos. Se basa en una importante propiedad de la Herencia: Un objeto de una clase X puede asignarse a una variable de tipo X, o de cualquier supertipo de ella, digamos Y. Dicho de otra manera, un objeto X siempre “es un” objeto Y, aunque lo contrario no es necesariamente cierto. Esto es aplicable tanto a variables normales como a parámetros.

Por ejemplo, dado lo siguiente:

```
class Perro {  
    void ladrar () {  
        System.out.println (“ggggrrr”);  
    }  
}  
  
class Sabueso extends Perro {  
    void ladrar () {  
        System.out.println (“aaauuuuuu”);  
    }  
}  
  
...  
  
Perro p= new Perro ();  
Sabueso s = new Sabueso ();  
p.ladrar ();    // escribira “ggggrrr”  
p = s;          // un Sabueso siempre es un Perro, pero no al revés  
p.ladrar ();    // escribirá “aaauuuuuu”
```

Referencias

Ninguna