# ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO II

Professor: Jânio E. Teixeira Júnior

# HERANÇA

## Orientação a Objetos



- Abstração
- 2. Encapsulamento
- 3. Herança
- 4. Polimorfismo

## Herança



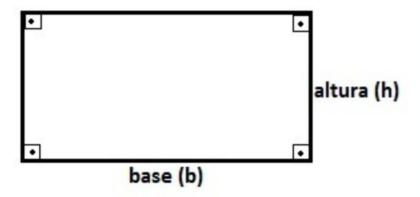


GENÓTIPO	FENÓTIPO
сс	homem: não calvo mulher: não calva
Cc	homem: calvo mulher: não calva
cc	homem: calvo mulher: calva

#### Herança – Estudo de Caso

#### Retângulo:

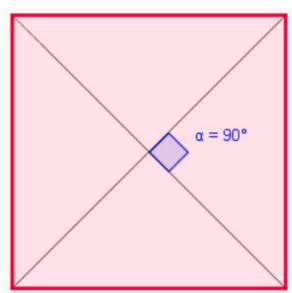
- Ser um paralelogramo (quadrilátero convexo que possui dois pares de lados paralelos);
- Todos os ângulos internos são retos (90°);
- As suas duas diagonais são congruentes (têm medidas iguais);
- Os lados opostos são congruentes (têm medidas iguais).



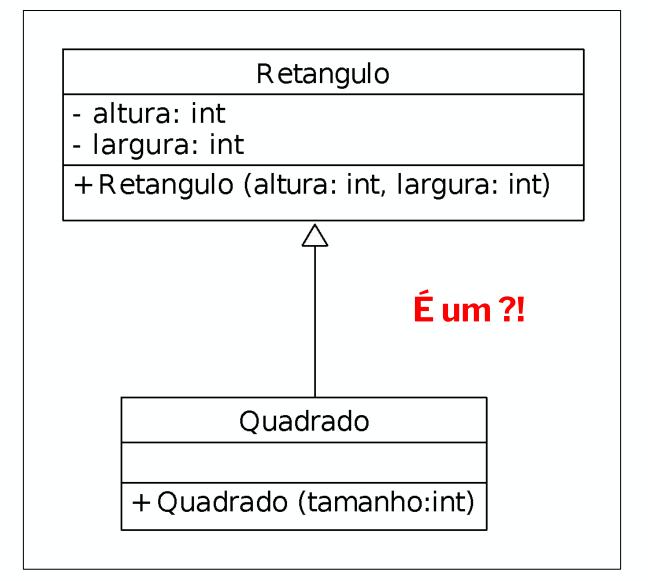
#### Herança – Estudo de Caso

#### Quadrado:

- Possuir todos os requisitos de um retângulo;
- As suas diagonais internas são perpendiculares entre si;
- Todos os seus lados são congruentes entre si (têm o mesmo comprimento).



## Herança: UML



#### Herança – Orientação a Objetos

 "A herança é uma das características mais poderosas e importantes da orientação a objetos. Isso se deve ao fato de permitir o reaproveitamento de atributos e métodos, otimizando o tempo de desenvolvimento, além de permitir a diminuição de linhas de código, bem como facilitar futuras manutenções".

Guedes, Gilleanes T. A.. UML 2 - Uma Abordagem Prática . Novatec Editora. Edição do Kindle.

#### Herança (extends): Java

```
public class Retangulo {
   private int altura;
   private int largura;
   public int getAltura() {
        return altura;
   public int getLargura() {
        return largura;
   public void setAltura(int altura) {
        this.altura = altura;
    public void setLargura(int largura) {
        this.largura = largura;
```

```
public class Quadrado extends Retangulo {
    public Quadrado(int tamanho) {
        setAltura(tamanho);
        setLargura(tamanho);
    }
}
```

#### Herança: Conceitos

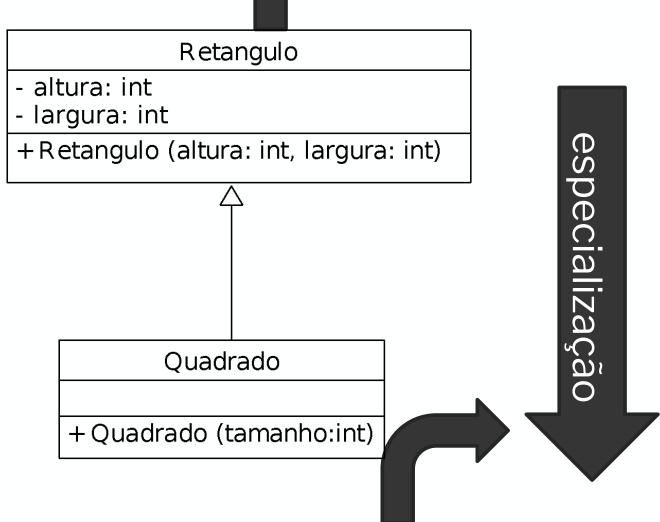
- Herança: "Consiste em uma técnica na qual uma determinada classe, denominada subclasse, <u>utiliza atributos e métodos já</u> <u>definidos em outra classe</u> denominada superclasse (pai), especificada como ancestral da subclasse (filho).
- **Generalização**: É a classe "comum" dentre as classes especializadas (subclasse).
- **Especialização**: É uma classe "refinada" de outra classe (superclasse).
- **Subclasse**: É a especialização de uma superclasse. Comumente chamada de classe filha.
- **Superclasse**: É a classe Base de uma herança. Comumente chamada de classe pai.

#### Herança: Conceitos



Superclasse, Classe Pai, Classe Mãe



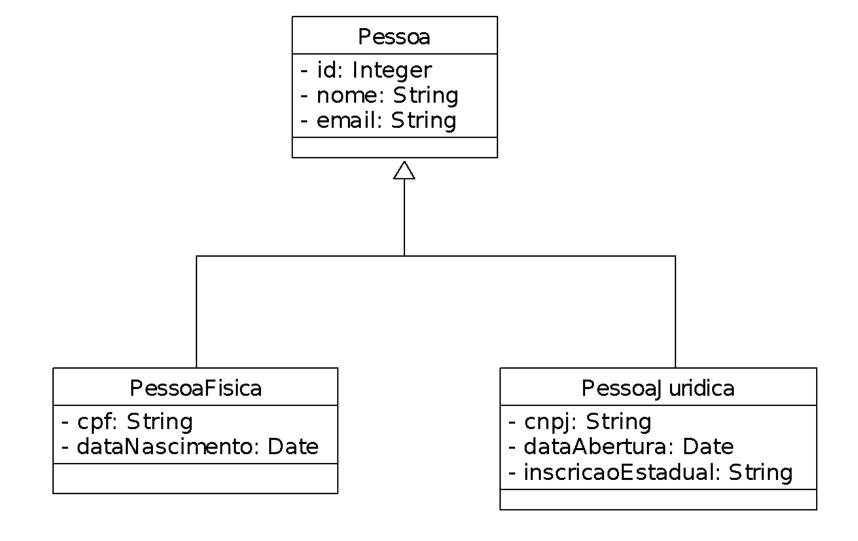


Subclasse, classe filho(a)

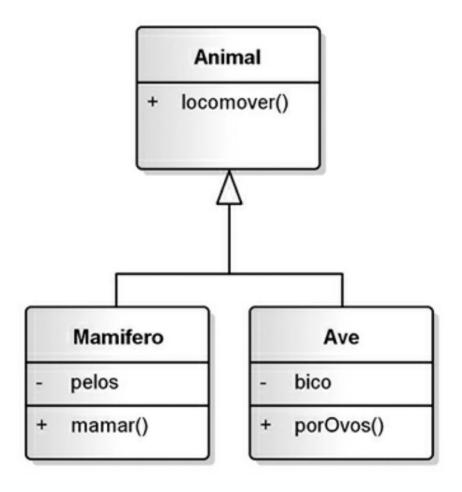
#### Herança: Conceitos

- Classe primária Object:
  - Em Java, a classe **Object** é denominada superclasse primária, pois é superclasse de todas as demais classes;
  - Uma hierarquia de classes começa com a classe
     Object (pacote java.lang), e todas as classes herdam direta ou indiretamente;
  - Os <u>métodos</u> da classe **Object** são herdados por todas as classes.

#### Herança: Exemplo



## Herança: Exemplo



Guedes, Gilleanes T. A.. UML 2 - Uma Abordagem Prática . Novatec Editora.

#### Herança: Vantagens

- Reaproveitamento de atributos e métodos:
  - As subclasses apenas precisam se preocupar em definir atributos ou métodos exclusivos.
- \*Otimização do tempo de desenvolvimento:
  - Reduzindo linhas de códigos;
  - Facilitar futuras manutenções.

#### Herança: Alguns Cuidados ao Utilizar

- Respeite o contexto em que a herança se encontra;
  - Deve expressar "um tipo especial de"
- Certifique se o "é um" cabe no relacionamento;
- Uma instância de uma classe filha não pode se tornar um instância de outra;

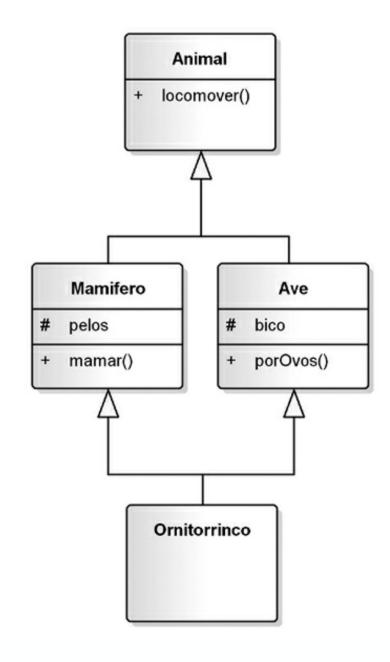
## Herança Múltipla

"A herança múltipla ocorre quando uma subclasse herda características de duas ou mais superclasses. No caso, uma subclasse pode herdar atributos e métodos de diversas superclasses".

Guedes, Gilleanes T. A.. UML 2 - Uma Abordagem Prática . Novatec Editora.

## Herança Múltipla: Exemplo

- São subclasses que se relacionam com mais de uma superclasse;
- Em Java NÃO existe herança múltipla;
- Linguagens que possuem herança múltipla:
  - C++;
  - Python.



# ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO II

Obrigado!