

codehouse { ACADEMY }



Modulo 4 P00 Clases

1. Clases y objetos

- ✓ Tipo fundamental en C#
- ✓ Combina estados(campos) y acciones(métodos y funciones)
- ✓ Admiten herencia y poliformismo

2. Miembros

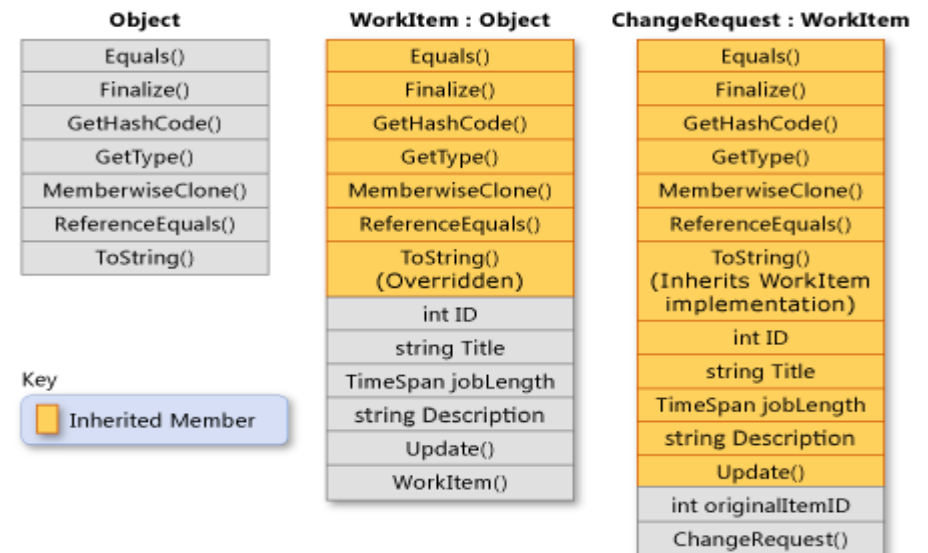
- ✓ Constantes
- ✓ Campos
- ✓ Métodos
- ✓ Propiedades
- ✓ Indizadores
- ✓ Eventos
- ✓ Operadores
- ✓ Constructores
- ✓ Finalizadores
- ✓ Tipos

3. Herencia de clases

- ✓ Admitidas 100% por las clases
- ✓ Característica fundamental de la P00
- ✓ Un clase puede heredar de cualquier interfaz o clase que no este creada como sealed

✓ Clases Abstractas

✓ Interfaces



4. Accesibilidad

- ✓ Public
- ✓ Protected
- ✓ Internal
- ✓ Protected Internal
- ✓ Private
- ✓ Private protected

5. Polimorfismo

- ✓ Al heredar de una clase base se puede:
 - Invalidar los miembros virtuales de la clase base (se pueden invalidar miembros declarados como virtual o abstract y con la palabra clave override)
 - Heredar el método de la clase base mas próximo sin invalidarlo
 - Definir una nueva implementación que oculte las implementaciones de la clase base

6. Interfaces

- ✓ Solo miembros abstractos. Cualquier clase que implemente la interfaz, debe implementar todos sus miembros
- ✓ No se puede crear instancia directamente de una interfaz
- ✓ Solo puede contener eventos, indizadores, métodos y propiedades
- ✓ No contiene NUNCA una implementación

codehouse {ACADEMY}